

CD-ACTION

NR 02/2022 (330) | OD 11 STYCZNIA 2022 DO KWIETNIA 2022. SPRAWDŹ WSTĘPNIAKI!

CENA: 14,99 zł W TYM 8% VAT

HALO INFINITE • DISCO ELYSIUM PL • RUINED KING: A LEAGUE OF LEGENDS STORY

JAK POWSTAJĄ TRAILERY • GRY STAR TREK • BRANŻA GIER A NFT • KOSTKA RUBIKA

RECENZJA

GOthic II

Kroniki  Myrtany

Archolos

RECENZJE

PUBLICYSTYKA

ISSN 1426-2916 INDEX 334561



DYING LIGHT 2

STAY HUMAN

DOSTĘPNE OD:

4 LUTEGO 2022

ZAMÓW TERAZ



X ZOBACZ WIĘCEJ NA WWW.DYINGLIGHTGAME.COM

XBOX ONE XBOX SERIES X|S PS4 PS5 PC

Dying Light® 2 © Techland S.A. Gra wyprodukowana i wydana przez Techland S.A.
Wszystkie znaki towarowe, prawa autorskie i logo należą do ich właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.





SPIS TREŚCI

GRY

The Game Awards 2021	006
Newsy	012

JUŻ GRALIŚMY

Blacktail	014
Grid Legends	016
Dolmen	018
Dragon Ball: The Breakers	019

RECENZJE

GameWalker	020
Halo Infinite	024
Halo Infinite – multiplayer	028
Resident Evil 4 VR	030
The Gunk	032
Exo One	033
White Shadows	034
Shovel Knight Pocket Dungeon	035
Shadow Tactics: Aiko's Choice	036
Coffee Noir – Business Detective Game	037
Solar Ash	038
War Mongrels	040
Dusk '82	042
Moncage	043
Jett: The Far Shore	044
Aspire: Ina's Tale	046

Rune Factory 4 Special	047
Sherlock Holmes: Chapter One	048
Them and Us	051
Surviving the Aftermath	052
Marsupilami: Hoobadventure	054
Farming Simulator 22	056
Gothic II: Kroniki Myrtany – Archolos	058
Asterix & Obelix: Slap Them All!	060
The Last Stand: Aftermath	062
Ruined King: A League of Legends Story	064
Chorus	066
Wolfstride	069
GTFO	070
Monopoly Madness	071
Disco Elysium – The Final Cut (wersja PL)	072

PUBLICYSTYKA

Tomb Raider: 25 lat agresywnej archeologii, część trzecia	074
Gry wideo – odcinek świąteczny	080
Muzeum Zabawy: Kostka Rubika	084
Gotówka przyszłości	086
Felieton: Za młodzi na sen, za starzy na grę	089
Awantura o NFT	090
Sztuka robienia trailerów, część pierwsza – zwiastuny rozgrywki	094
Felieton: Kup pan gierkę	099
Live long and play	100

Felieton: Ile waży lekki, ile ciężki grzech	102
Felieton: Czekam na Elden Ring, bo nie dostałem Dragon's Dogma 2	103
Magazyn Kulturalny	104
Szpile	122

TECHNOLOGIE

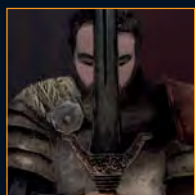
Newsy technologiczne	110
Teleskop Jamesa Webba	116

TESTY

Dysk SSD MSI Spatium 480 HS 2 TB	111
Dysk SSD Kingston Fury Renegade 2 TB	111
Monitor iiyama G-Master GB2770QSU	112
Telewizor Sony Bravia XR-55A80J	112
Myszka Genesis Zircon X 10th Anniversary Edition	113
Myszka SteelSeries Aerox 3 Wireless	113
Słuchawki Razer Kraken V3 HyperSense	114
Słuchawki SteelSeries Arctis 7P+ Wireless	114
Gimbal DJI OM 5	115
Słuchawki HyperX CloudX	
Stinger Core Wireless	115

INNE

Action Redaction	118
------------------	-----



PRZEKLĘTA CELULOZA

„Niewykluczone, że czekają nas kolejne zmiany”, pisałem we wstępie do poprzedniego numeru. Cztery tygodnie temu musieliśmy podnieść cenę ze względu na absurdalne tempo, w jakim rosną koszty papieru. To tempo ostatecznie zaskoczyło i nas samych, bo od tamtej pory pojawiła się kolejna podwyżka – i kolejne wieści, że będzie jeszcze gorzej. Duża część kosztów produkcji magazynu to wydatki na materiał – kiedy więc puchną one tak szybko, a na to nakłada się jeszcze inflacja i parę innych kłód pod nogami, jedyną sensowną opcją wydaje się...

nie, nie zamknęliśmy magazynu. Mam nadzieję, że nie napędziłem Wam stracha. Już przerabialiśmy w CD-Action kurczenie się i cięcie kosztów – i wiemy, że nie prowadzą do niczego dobrego. Nie chcemy obcinać magazynu, uszczuplać składu redakcyjnego, rezygnować z korekty ani kombinować z „podobnym, ale gorszym i tańszym papierem”.

Dlatego wybraliśmy inną, nieoczywistą drogę. Kolejny numer magazynu ukaże się w kwietniu. Grubszy, na droższym (i stabilniejszym cenowo) papierze lepszej jakości, w wyższej cenie.

Z lepszymi treściami – bo dzięki zapasowi czasu zrobimy rzeczy, na które dotychczas nie mogliśmy sobie pozwolić. CDA stanie się kwartalnikiem, więc cdaction.pl nie będzie musiało z nim konkurować – ani dzielić tych samych tekstów, co przy czterotygodniku byłoby nieuchronne.

Domyślam się, że macie wiele wątpliwości – na pewno nie każdy od razu pokocha tak dużą zmianę. Dajcie nam jednak trochę czasu, a pokażemy Wam, że warto było czekać. Chcemy dalej wydawać papierowy magazyn – mamy na

niego pomysł, mamy zapał do pracy, potrzebujemy tylko Waszego wsparcia.

Widzimy się w kwietniu – a do tej pory spotykajmy się na nowym cdaction.pl, gdzie podamy dokładną datę premiery, jak tylko ustalimy konkretny dzień. W międzyczasie skontaktujemy się też z prenumeratorami, żeby dogadać się z każdym z osobna.

Milej lektury, dobrej zabawy!
Dawid „spikain” Bojarski

CD-ACTION

www.cdaction.pl

02/2022 (330)

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski

Zastępca redaktora naczelnego: Daniel Bartosik

Koordynator redakcji: Anna Ragusa

Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Tomasz Lubczyński, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel, Witold Tuchowski

Współpracownicy: Michał Amielarczyk, Dawid Biel, Adam Chabiński, Rafał Fluderski, Maciej Jakubski, Jakub Jarosz, Paula Jeziorska, Krzysztof Kempki, Marcin Kępski, Bartłomiej Kluska, Tatiana Kowalczyk, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Maciej Kuc, Michał Kuszewski, Marcin Kwieciński, Marek Lenc, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Roman Nowacki, Aleksander Olszewski, Joanna Pamięta-Borkowska, Rafał Pieczka, Izabela Pogiernicka, Hubert Pomykała, Paweł Pustula, Paweł Raban, Marcin Serkies, Andrzej Sitek, Tymon Smektała, Jacek Smoliński, Smuggler, Michał Szwed, Mateusz Witczak

Dyrektor artystyczny: Beata Haratym

Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger

Prezes zarządu: Lidia Ukleja

Redakcja CD-Action

pl. Świętego Macieja 21/2a

50-244 Wrocław

Kontakt: facebook.com/cdaction

cdaction@cdaction.pl

Wydawca: Gaming Tech

Esports Media SA

Reklamacje:

reklamacja@cdaction.pl

Biuro reklamy: Lidia Ukleja,

tel. 604 297 040

lidia.ukleja@cdaction.pl

Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione.

GTEM SA ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

Projekt okładki: Beata Haratym

HEROES III
OF MIGHT AND MAGIC®

WORLD CHAMPIONSHIP

ORGANIZATORZY

CD-ACTION | **H3·GG**
TOURNAMENTS

WIELKI FINAŁ

14-16.01.2022

Prowadzenie:
Fryderyk „Veggie” Koziół

OGLĄDAJCIE NA:

 twitch.tv/nvidiageforcepl

 youtube.com/c/h3ggtournaments

www.cdaction.pl

Partnerzy:





Slitterhead

PC, PS5, XSX | SURVIVAL HORROR

BOKEH GAME STUDIO | DATA WYDANIA NIEZNANA

W SZEREGACH założonego przed rokiem studia Bokeh znajdziemy weteranów z dawnego Japan Studio (Keiichiro Toyama był reżyserem pierwszego Silent Hilla, a Akira Yamaoka stworzył ścieżki dźwiękowe do niemal wszystkich dużych odsłon tego cyklu), jeśli więc ludzie stojący za narodzinami najlepszej serii horrorów biorą się za kolejny projekt, z automatu mają moje zainteresowanie. Nawet jeśli zaprezentowany zwiastun wygląda dość przeciętnie, a premiera to pieśń baaardzo odległej przyszłości (studio zakończyło fazę prototypowania, a właściwa produkcja gry wciąż przed nimi). O Slitterheadzie nie wiemy w zasadzie nic: ma być survival horrorem, choć po zwiastunie wydaje się, że klimat gry może odbiegać od tego, co znamy z Cichego Wzgórza, a sama rozgrywka będzie znacznie krwawsza i bardziej napakowana akcją. **[Siekiera]**



Senua's Saga: Hellblade 2

PC, XSX | AKCJA, HORROR | NINJA THEORY | DATA WYDANIA NIEZNANA

JESTEM przekonany, że kiedyś już o tym wspominałem, ale zwykle nie grymam w horrory, bo potwornie mnie nudzą. Od tej zasady były dwa istotne wyjątki: pierwsza godzina Dead Space'a i Hellblade: Senua's Sacrifice. O ile do nekromofrów przywykłem stosunkowo szybko, przygody Senuy pozamiatają mną naprawę srogo. Stało się tak przede wszystkim dlatego, że Ninja Theory wybrało zupełnie inną, o wiele trudniejszą, ale i bliższą memu sercu metodę straszenia. Nie chcę wchodzić w szczegóły, by nie popsuć wam niespodzianki, ale po skończeniu gry koniecznie obejrzyjcie załączony do niej filmik dokumentalny. Dzięki niemu lepiej zrozumiecie, że realizm to pojęcie zaskakująco względne i niejednoznaczne. Kiedy poukładałem sobie to wszystko w głowie, przefiltrowałem wydarzenia z gry przez zebrane informacje i zrozumiałem, że dla niektórych świat faktycznie może tak wyglądać, autentycznie się przeraziłem. Pojąłem też, że **pomysł na stworzenie drugiej części nie jest wcale tak absurdalny, jak mogłoby się w pierwszej chwili wydawać**. Kiluminutowy zwiastun sugeruje, że „dwójka” nie straciła nic ze swej klimatyczności, bo tak bardzo wsiąknąłem w starcie bohaterki z okaleczonym gigantem, że nie mogę się doczekać, by sprawdzić, czy moja teoria co do jego tożsamości jest prawdziwa. Oprawa robi ogromne wrażenie: tak wielkie, że twórcy musieli informować, że to, co pokazano, nie jest tylko przydługim przerywnikiem filmowym. Mam nadzieję, że kiedy weźmiemy już pady do rąk, okaże się, że sama rozgrywka również nabrała rumieńców, bo to właśnie ona była najsłabszym elementem „jedyńki”. **[Cursian]**



Star Trek: Resurgence

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | PRZYGODOWA | DRAMATIC LABS | WIOSNA 2022

JEDNA z miłszych niespodzianek dla fanów uniwersum Star Treka – przygodówka tworzona przez byłych pracowników Telltale Games. Wcielimy się w niej w oficer Jarę Rydek oraz inżyniera Cartera Diaza – członków załogi USS Resolute, którzy niedługo po wydarzeniach z serialu „Star Trek: Next Generation” i filmu „Star Trek: Nemesis” wyruszają na misję specjalną. Jej waga jest ogromna: niepowodzenie

zakończy się wojną pomiędzy dwiema rasami. Gra powstaje na silniku Unreal Engine, całość ma zaś być utrzymana w klimacie gier byłego studia ludzi z Dramatic Labs – możemy się więc spodziewać wielu ważących na dalszych losach bohaterów decyzji. A także dialogów, eksploracji i elementów wartkiej, startekowej akcji. Fani Picarda i Telltale Games powinni być zadowoleni. **[Krigor]**

A Plague Tale Requiem

PC, PS5, XSX, NS | SKRADANKA, ŚREDNIOWIECZE | ASOBO STUDIO | 2022

AMICIA i Hugo wrócą już w przyszłym roku, by ponownie zmierzyć się z plagą szczurów, jaka nawiedziła Francję w XIV wieku. Rodzeństwo wciąż próbuje przeżyć w mrokach średniowiecza po tym, jak z rąk inkwizycji giną ich rodzice, a świat nawiedza epidemia czarnej śmierci. Jakże odświeżające po kolejnej serii tytułów wrzucających nas w buty niezniszczalnych herosów. Zapowiedziane w czerwcu tego roku Requiem **ma być po prostu solidną powtórką z rozgrywki** – to action adventure z elementami skradanki, na każdym kroku podkreślające kruchość istnień, jakimi przyszło się nam opiekować.

Gra stanowi bezpośrednią kontynuację Innocence. Tytuł gry nawiązuje do poematu „Requiem” Stevensona, który ma być dla twórców istotną inspiracją fabularną. Bohaterowie, nieco już starsi, muszą dalej

walczyć o przeżycie, unikając szczurów i złych ludzi. Pokazany krótki gameplay sugeruje, że ponownie czeka nas sporo przekradania się pomiędzy kolejnymi horrorami roznoszącymi śmiertelną chorobę, drapieżnych czworonogów. Najważniejszą bronią w starciu z nimi pozostanie światło. Rodzeństwo prawdopodobnie odbędzie tym razem nieco dłuższą podróż, na co wskazuje obecność statków na materiałach promocyjnych.

Twórcy zamierzają też częściej przełamywać mrok spokojniejszymi, obfitszymi w barwy fragmentami. Widać, że Amicia od czasów ostatniej odsłony nieco lepiej opanowała posługiwanie się bronią – wciąż jednak krycie się w mroku będzie kluczowe. Choć formuła wiele się względem oryginału nie zmieni, solidna powtórka z rozrywki też będzie niezłą opcją. **[Otton]**





Dune: Spice Wars

PC | 4X, RTS | SHIRO GAMES
I 2022 (WCZESNY DOSTĘP)

NIEDAWNA ekranizacja przyniosła „Diu- nie” należny jej rozgłos, po arcydzieło Franka Herberta musiała więc sięgnąć i nasza branża. Twórcy Northgard i War- tales nie boją się przy tym porównań zabsolutnymi klasykami, bo ich nowy tytuł będzie RTS-em – podobnie jak legendarne Dune II, jeden z protoplastów całego gatunku. Spice Wars daleko jednak będzie do typowej strategii czasu rzeczywistego, bo twórcy garściami czerpią z gier 4X. Skala rozgrywki ma być sporo większa i ogarnąć całą Arrakis, o kontrolę nad którą (oraz rzecz jasna melanzem) zmierzają Atrydzi, Harkonnenowie i dwie jeszcze nieznane frakcje. Nie zabraknie zatem polityki (w której prowadzeniu pomogą wszechobecni szpiedzy) – również na poziomie imperialnym, bo o wpływy zawalczymy też w Landsraadzie, swego rodzaju parlamencie Wielkich Rodów. **[Witold]**



Warhammer 40,000: Space Marine 2

PC, PS5, XSX | STRZELANKA, HACK'N'SLASH | SABER INTERACTIVE | DATA WYDANIA NIEZNANA

WYDANY w 2011 roku Space Marine to jeden z tych tytułów, których ocena zmieniała się wraz z upływem czasu. Na początku wielu uznało grę za mniej atrakcyjną kopię serii Gears of War. Kolejne lata złagodziły tę opinię, a fani uniwersum WH40K spojrzeli na tę niezbyt wymagającą intelektualnie, ale cudownie krwistą mieszankę strzelanki z hack'n'slashem ze sporą dawką sympatii. Ba, gracze zaczęli marzyć o sequele...

I oto Kosmiczny Marine powraca. **Odmieniony, i to nie tylko graficznie.** Zmienili się developer i wydawca – tym razem będzie to duet Saber Interactive i Focus Entertainment. Zmienił się wróg, z którym zmierzają się dzielni wojownicy Imperatora – groźnych, ale raczej dość zabawnych Zielonoskórych (i czające się w cieniach

siły Chaosu) zastąpili potworni Tyranidzi. Zmienił się wreszcie główny bohater. Owszem, to ciągle kapitan Titus z zakonu Ultramarines, ale pomiędzy pierwszą a drugą częścią gry spotkały go dwa wydarzenia o kolosalnym znaczeniu. Po pierwsze – przetrwał proces przeprowadzony przez Inkwizycję, na który wyruszył 10 lat temu. Po drugie – poddał się zabiegowi, który zmienił go ze standardowego nadczłowieka, jakim jest każdy kosmiczny marine, w jednego z Primaris. Musiał w tym celu urosnąć do trzech metrów i wyhodować sobie kilka nowych organów wewnętrznych. Taki tam drobiazg. A co się niezmieni? Jak zapewniają developerzy, rozpoznamy w nowej grze tę samą atmosferę radosnej, absurdalnie krwawej i przerysowanej młócki. A to największe atut Space Marine'a. **[Dael]**



Final Fantasy VII Remake Intergrade na PC

PODCZAS The Game Awards poza zapowiedziami nowych tytułów usłyszeliśmy też kilka innych ogłoszeń: w tym informacje o wyczekiwanym porcie Final Fantasy VII Remake Intergrade, który w połowie grudnia zawita do sklepu Epic. Dla przypomnienia – jest to całkowicie przebudowana wersja gry z 1997 roku, tytułu kultowego, który niżej podpisana przechodziła trzy razy i ciągle nie ma dość. Remake nie zawiera całej opowieści z pierwowzoru, zamiast tego dostajemy rozciągniętą do kilkudziesięciu godzin pierwszą część produkcji, a do tego zupełnie nowe systemy walki i rozwoju bohaterów. Wiele już napisano o tym, na ile udało się zachować ducha klasyka, a od teraz właściciele PC mogą dołączyć do tej dyskusji... choć w momencie zapowiedzi głównie zajmowała ich kwestia zaskakująco wysokiej „konsolowej” ceny tytułu: 340 zł. Wersja na PC zawiera też FF7R Episode Intermission, czyli znaną z PS5 oddzielną przygodę z Yuffie Kisaragi w roli głównej. **[Ranafe]**



Evil West

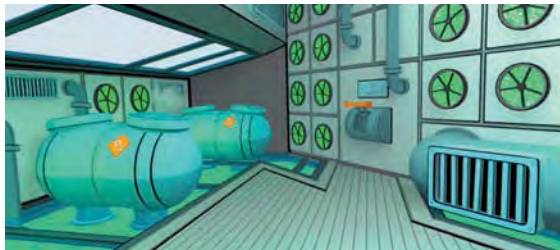
PC, PS5, PS4, XSX, XBO | BARDZO DZIKI ZACHÓD, STRZELANKA | FLYING WILD HOG | 2022

TWÓRCY znakomitego rebootu Shadow Warriors i świetnej „dwójki” chcą udowodnić za wszelką cenę, że nie są studium jednej marki, dlatego robią naraz... aż cztery gry. Dostaliśmy już we wczesnym dostępie umiarkowanie dobrze przyjęte MMO Space Punks. Czekamy jak zła na datę wydania Shadow Warriors 3 i klimatycznego, samurajskiego Trek to Yomi. No i oczywiście na premierę Evil West, które może stać się kolejnym blockbustem Hogów.

Evil West ma estetykę wypisaną i w tytule, i w DNA studia. Z jednej strony to porwanie się na klimat Weird West, a więc Dziki Zachód przesiąknięty istotami z piekła rodem. Ze strony drugiej – duch Shadow Warriorsa wyczuwalny jest wyraźnie, czy to w absolutnie luzackim rozprawianiu się z potworami i campowej otoczce, czy w osobie boha-

tera – zdystansowanego twardziela (który do tego przypomina westernową wersję Caleba z kultowego Blooda).

Jako Jesse Rentier, członek tajnego stowarzyszenia superagentów ds. walki z wampirami, ruszamy na ratunek Ameryce. I, zgadliście, walczymy z wampirami – z perspektywy trzeciej osoby. **Jesse to ekspert od broni palnej, gadżetów, ale i walenia piąchą po głbie.** Zobaczymy więc miks palby z rewolwerów i strzelb, nasuwania kasetami i ukrytymi ostrzami, a gdy nadejdzie odpowiedni moment, wpuszczymy w to wszystko energię elektryczną. Bohatera rozwiniemy, broń ulepszymy, a gdy znudzi nam się polowanie solo – doprosimy jedną osobę do co-opa. I gdy patrzę na te niesamowicie soczyste piąchy, jakie zbierają demony w gameplay trailerze, to nie wierzę, że to mogłoby się nie udać. **[b-side]**



Among Us VR

STEAM VR, META QUEST 2, PS VR I „MAFIA”, TYLKO W VR
INNERSLOTH, SCHELL GAMES I DATA WYDANIA NIEZNANA

ZAWSZE kiedy coś jest hiperpopularne, a potem staje się tak po prostu popularne, to ludziom wydaje się, że kompletnie umarło. „Ktoś w to jeszcze gra?”, pytają. A w Among Us na samym Steamie jednocześnie ciągle grają tysiące osób – do tego doszły wersje konsolowe, a najpewniej w przyszłym roku ujrzymy kolejną edycję: trójwymiarową, bo do VR. Opowiadanie o niej jest trochę bez sensu, bo każdy wyobraża sobie, jak to będzie wyglądać i jak się w to będzie grało – powiem więc tylko, że uważam to za strzał w dziesiątkę. Co też nie jest specjalnie odkrywcze. **[spikain]**



Suicide Squad: Kill The Justice League

PC, PS5, XSX I SUPERBOHATEROWIE, AKCJA
ROCKSTEADY STUDIOS I 2022

NOWA gra twórców serii Arkham przypominała o sobie również w trakcie TGA. Wzorem komiksowych i kinowych odpowiedników Suicide Squad opowie historię grupy złoczyńców, którzy – niekoniecznie dobrowolnie – będą mogli odkupić przed Wujem Samem swoje winy. Wystarczy przeżyć samobójczą misję, podczas której dezercja karana jest wysadzeniem zaszytego w ciele ładunku wybuchowego. Jak sam tytuł wskazuje, tym razem na naszym celowniku znajdzie się Liga Sprawiedliwości.

Najważniejszy wniosek płynący z zaprezentowanego krótkiego materiału, na którym drużyna mierzyła się z opanowanym przez Brainiaca Flashem, jest jednak taki, że Justice League będzie dość znacząco różnić się od Batmanów. Po pierwsze klimatem – Metropolis okaże się dużo mniej poważne od Gotham i ukazane zostanie w pstrokatych barwach. Po drugie inne będzie tempo rozgrywki – podczas gdy gry o przygodach Bruce’a Wayne’a często zamieniają się w skradankę, nasza nowa ekipa stawia na rozwiązania typowo siłowe.

Produkcja powstała z myślą o zabawie w czteroosobowej kooperacji, samotnicy ruszą w bój ramię w ramię z botami. Ponadto całość skręca w kierunku trzecioosobowego shootera. W ruch pójść karabinki i bazooki, a postacie będą charakteryzować się sporą mobilnością. Gra ma też olśnić nas technologicznie – to projekt tak zaawansowany, że developerzy już teraz zdecydowali się na porzucenie konsol poprzedniej generacji. Czekam niecierpliwie. **[Otton]**



PUBG za darmo

PLAYERUNKNOWN’S Battlegrounds to oczywiście żadna nowość, ale ogłoszona przy okazji TGA informacja na temat tego tytułu jest na tyle ważna, że nie mogło jej zabraknąć w niniejszym zestawieniu. Otóż tytuł, od którego zaczęło się szaleństwo battle royale, przechodzi na model free-to-play. Możliwość zabawy za darmo ruszy 12 stycznia 2022 roku na pecetach i konsolach. W związku z nowym sposobem dystrybucji do gry zawita Battlegrounds



Plus – opcjonalne konto premium dostępne za jednorazową opłatą 13 dolarów. W zamian dostaniemy monety, boost do XP, zakładkę z medalami, tryb rankingowy, możliwość tworzenia własnych meczów oraz garść przedmiotów w grze. Ci, którzy kupili PUBG-a wcześniej, dostaną zestaw specjalnych przedmiotów oraz automatyczny upgrade konta do wersji Plus. **[Krigor]**

Forspoken

PC, PS5 I AKCJA, RPG, FANTASY I LUMINOUS PRODUCTIONS I 24 MAJA 2022

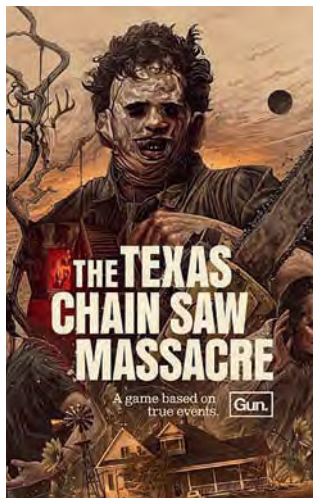
PO TYM, jak pokazano w końcu Forspoken (dawniej Project Athia) w akcji, wydaje się pewne, że nadchodzi jazda obowiązkowa dla fanów action RPG i otwartych światów. Jednocześnie fabuła, która wygląda jak pożyczona z uniwersum Spider-Mana, może okazać się dla wielu konkretną łyżką dziegciu (nie jestem jedyną osobą w redakcji, która mocno się skrzywiła po jesiennym trailerze). Ale zaczniemy od dobrych wieści.

Jako nowojorkzanka Frey Holland trafimy do Athii, krainy, która prezentuje się wprost cudownie. Bijące blaskiem antyczne miasta, monumentalna lokacja, góry i doliny, rozległe przestrzenie. Niby widzieliśmy to wiele razy, ale fani otwartych światów i tak poczują dreszczyk emocji, zwłaszcza że główna bohaterka częściej skacze i lata, niż biega. Na mapach nie zabraknie atrakcji, a byle skarb będzie wiązał się z konkretną walką. No właśnie, walka. Ta wygląda spektakularnie. **Zamiast klasycznego oręża – eteryczne miecze, burze z błyskawicami, eksplodujące pułapki, ostrzały**



kamieniami, lodowe aury i masa innych fantastycznych umiejętności, których w takim natężeniu dawno nie widziałem. Do tego świetne, dostojne kreacje bossów i co ważniejszych enecpów – niczym z Soulsów.

Tylko czemu to nie jest świat niezależny od czegośkolwiek? Cemu główna bohaterka musi być 21-letnią Amerykanką (bo przecież nie ma innych narodów...), która dziwnym trafem teleportuje się do Athii? Cemu oś fabuły kręci się wokół powrotu do Nowego Jorku? Cemu dialogi są jak z filmu superbohaterskiego, a kompanem Frey jest irytująca, mówiąca bransoletka? A może to w końcu jakiś rywal dla Marvela, tylko ja przesadzam? **[b-side]**



The Texas Chain Saw Massacre

PC, PS5, XSX | SIECIOWA, HORROR
I SUMO NOTTINGHAM, GUN
INTERACTIVE | 2022

W TEORII to kolejny asymetryczny survival, jakich na rynku nie brakuje. Gra będzie nawiązywać do pierwszej części cenionej serii horrorów (warto przypomnieć, że obraz Tobe'a Hoopera z 1974 roku praktycznie wylał fundamenty pod gatunek slasherów i zasłużenie stał się pozycją kultową). Głównym złodem będzie więc Leatherface: jedna z najbardziej ikonicznych postaci kina grozy, uzbrojona w piłę mechaniczną i zasłaniająca twarz groteskową maską z ludzkiej skóry. Wcielać się w niego gracz zapoluje na pozostałych, ganiąc najpewniej po farmie upiornej rodзинki Hewittów. Grę przygotowują współtwórcy Friday the 13th: The Game, bliźniaczo podobnego projektu, więc wiemy, czego się mniej więcej spodziewać. **[Siekiera]**

Alan Wake 2

PC, PS5, XSX | SURVIVAL HORROR | REMEDY
ENTERTAINMENT | DATA WYDANIA NIEZNANA

„**JEST** gdzieś miasteczko pełne sekretów Toma poety i jego muzy. Oraz jezioro, co dało życie słowom, których poeta użył...”. Chyba wszyscy czuliśmy, że utalentowany pisarz kryminałów, który zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach w Bright Falls, jeszcze powróci. Gdy Jesse Faden natrafiła na jego ślady w grze Control, było niemal pewne, że Finowie z Remedy Entertainment mają wobec swojego bohatera interesujące plany.

Ale nawet jeśli spodziewaliśmy się powrotu Alana Wake'a, nawet jeśli przeczuwaliśmy, że Remedy wykorzysta w grze swój najnowszy silnik Northlight, nawet jeśli byliśmy pewni, że Alan znów będzie miał oblicze Ikki Villego i głos Matthew Porretta, to formuła, w jakiej pisarz do nas wraca, musi być zaskoczeniem. **Alan Wake 2 nie będzie już grą akcji z elementami thrilleru psychologicznego.** Pierwsza część, powszechnie chwalona za niesamowitą warstwę



fabularną, miała też wielu krytyków wskazujących na dysonans pomiędzy mechaniką gry a opowiadaną historią. Nie wiem, czy Remedy wsłuchało się w te głosy, czy też decyzję o zmianie gatunku podjęło samodzielnie. Ale jedno wiemy już na pewno: o krótkiej demonstracji gameplayu z 2015 roku można zapomnieć. Nowa gra zupełnie zmieniła oblicze, stając się pełnoprawnym survival horrorem. Bo Alan wprawdzie powróci, ale nie sam. Hmm... słyszycie to dziwne zgrzytanie? **[Dael]**

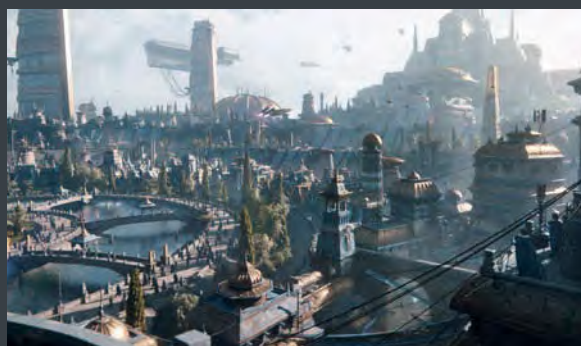
Star Wars Eclipse

PLATFORMY NIEZNANE | ACTION ADVENTURE
I QUANTIC DREAM | DATA WYDANIA NIEZNANA

O NOWYM projekcie Quantic Dream – przygodowej grze akcji osadzonej w uniwersum Gwiezdnych Wojen, za którą odpowiada Quantic Dream (Heavy Rain czy Detroit: Become Human) – nieoficjalnie wiedzieliśmy już wcześniej, ale jego zapowiedź usłyszeliśmy podczas The Game Awards 2021.

Eclipse **przedstawi opowieść osadzoną w erze Wysokiej Republiki. Akcja rozgrywa się jakieś 200-300 lat przed wydarzeniami pokazanymi w „Mrocznym widmie”,** w niezbadanym regionie Zewnętrznych Rubieży. Autorzy deklarują, że scenariusz – na razie nic właściwie o nim nie wiadomo – będzie „głęboki i rozbudowany”, a my wcielimy się w wielu różnych charyzmatycznych bohaterów, z których każdy będzie miał do opowiedzenia własną historię. Tradycyjnie dla studia decyzje podjęte przez gracza będą miały znaczący wpływ na rozwój fabuły.

Ze zwiastuna – który jest na razie jedynym źródłem informacji na temat Eclipse – można to i owo wywnioskować. Zatem – w grze pojawi się także stolica Republiki, czyli Coruscant, gdzie zresztą spotkamy... Yodę. Widać też krążowniki Federacji Handlowej. Sporo spekulacji budzi natomiast rasa kosmitów przewijająca się przez ten filmik. Pojawiły



się sugestie, że to reprezentanci Yuuzhan Vong – znanej ze starego kanonu potężnej pozagalaktycznej cywilizacji, która niemalże zniszczyła Nową Republikę, korzystającej z biotechnologii i odpornej na Moc...

Ile w tym prawdy, tego nie ocenimy ani dzisiaj, ani w najbliższej przyszłości. Wszystko bowiem wskazuje na to, że grę zobaczymy najwcześniej za trzy-cztery lata. Tym bardziej że Quantic Dream ma... problemy z rekrutacją pracowników do tego projektu (co jest zapewne związane z dość nieciekawymi informacjami na temat panujących w firmie warunków). Cóż, uzbrojmy się w cierpliwość i miejmy (nową?) nadzieję, że dość szybko otrzymamy więcej informacji na temat tego tytułu. **[Smuggler]**



ARC Raiders

PC, PS5, XSX | KOOPERACJA, STRZELANKA, TPP | EMBARK STUDIOS | 2022

ARC to nazwa potężnych robotów przybyłych z kosmosu, przeciwnika, z którym ludzie z pozoru nie mają szans. Ziemia (albo inna planeta, nie zostało to jeszcze sprecyzowane) praktycznie została już podbita. Gracze natomiast wcielają się w zwykłych śmiertelników, wyglądających nader krucho przy maszynach, które mogłyby z łatwością zgnieść ich jednym ruchem metalowej kończyny. A jednak walka trwa. Korzystając z niedoskonałego

systemu ostrzegania o zbliżającym się zagrożeniu, ludzie jednoczą się w ramach ruchu oporu zwanego Raiders. Gracze będą musieli wykorzystać spryt, pomysły gadżety (np. jetpacki) oraz różnorodną broń – najważniejsza będzie jednak współpraca. Twórcy obiecują możliwość pomysłowego wykorzystania otoczenia w walce, co sprawdzić będą mogli wszyscy chętni: ARC Raiders będzie bowiem tytułem free-to-play. **[Ranafa]**



Crossfire X

PC (W PÓŹNIEJSZYM TERMINIE), XSX, XBO
FPS | SMILEGATE, REMEDY | 10 LUTEGO 2022

NATLE nędzy sygnowanej przez EA czy Activision Crossfire X wyrasta cichaczem na jeden z ciekawszych nadchodzących FPS-ów. Przede wszystkim sieciowych, bo **w bój ruszymy trochę na modłę CS:GO, broniąc określonych obszarów lub próbując podłożyć bombę**. W kampanii, w ramach kolejnych podzielonych na odcinki operacji, poznamy historię globalnego konfliktu pomiędzy Black List a Global Risk – dwiema korporacjami militarnymi, przed którymi kłękają państwa. Możemy spodziewać się więc wielu atrakcji, tym bardziej że za singla odpowiada już nie Smilegate, a Remedy Entertainment, studio znane z Controla i serii Max Payne. Na TGA pokazano nowy zwiastun i ujawniono datę premiery: na pole bitwy wybiegniemy 10 lutego. Data ta dotyczy jednak wersji na Xboxy – pecetowa niby też się pojawi, ale nie wiadomo kiedy. Przeglądać się tej grze warto choćby dlatego, że Crossfire to jedna z najpopularniejszych sieciówek w historii. Szefowa studia Smilegate, Ina Jang, wspominała w 2020 roku o 670 milionach użytkowników zarejestrowanych w 80 krajach, a także o 8 milionach graczy bawiących się jednocześnie (odnotowanych w 2018 roku).

[Kriger]



Cuphead – The Delicious Last Course

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | PLATFORMOWA
STUDIO MDHR | 30 CZERWCA 2022

NAWET teraz, lata po premierze, jestem pod olbrzymim wrażeniem projektów bossów oraz animacji w Cupheadzie, a zapowiedziane w 2019 roku DLC prezentuje się równie wyśmienicie. W nowym zwiastunie pokazano odrobinę więcej ujawnionych wcześniej poziomów – górskiego giganta oraz śnieżnego potwora na lodowej arenie – a także kilka nowych. Przez mapę ze wspomnianym olbrzymem przelatuje na ptakach chmara krasnali, podczas gdy inne tańczą na śniegu, fioletowy czarodziej

atakuję bohaterów wielką rybą, filizanki uciekają przed krowim kowbojem wciągającym obiekty do wielkiego odkurzacza oraz mierzą się z okutym w zbroję rycerzem. Lokacje ponownie wyglądają fenomenalnie, a DLC obiecuje także możliwość grania jako Ms. Chalice, nowe rodzaje broni oraz nieznane wcześniej przedmioty. Najważniejsze jednak, że nareszcie poznaliśmy datę premiery: 30 czerwca. Będę grać, bluzgać, a potem jeszcze więcej grać i bluzgać.

[9kier]



Have a Nice Death

PC | ROGUELIKE, ŚMIERĆ, 2D | IMAGIC DESIGN STUDIOS
MARZEC 2022 (WCZESNY DOSTĘP)

WYPALENIE to przypadłość, która przytrafić się może nawet Śmierci. Zawalony papierkową robotą (świadomie używam rodzaju męskiego, bo taki występuje w wersji angielskiej, a gra nie zostanie spolszczona), znudzony i wiecznie niewyspany, nie dostrzegł, że jego podwładni, czyli Żale (Sorrows), rozpoczęli taniec niesubordynacji i rozpasania. Firma Death Incorporated potrzebuje restrukturyzacji oraz świeżej krwi, a jej szef zrobi wszystko, by trochę jej upuścić.

Aby to osiągnąć – oraz by wybrać się na długo odwlekany urlop – Śmierć wygrzebuje ze schowka kosę, zmienia sztywny uniform na poszarpaną czarną szatę i robi rajd po siedzibie firmy. Have a Nice Death **zapowiada się na zabawny i dynamiczny rogalik**, z prostą grafiką i dużą ilością czarnego humoru. Bohater dostanie spory arsenał broni i czary w postaci kłatw, a jego celem będzie zaprowadzenie porządku w firmie i, kto wie, może otwarcie procesu rekrutacyjnego. Któż by nie chciał pracować w młodym i dynamicznie rozwijającym się zespole?

[Ranafa]

Wonder Woman

PLATFORMY NIEZNANE | GATUNEK
NIEZNANY | MONOLITH PRODUCTIONS
DATA WYDANIA NIEZNANA

JAKA będzie gra o Wonder Woman, nad którą pracuje Monolith Productions? Studio powszechnie kojarzone jest ostatnio wyłącznie ze Śródziemniem, ale w portfolio ma około 20 innych tytułów – w tym F.E.A.R. oraz No One Lives Forever 2. No więc co można na tej podstawie wywnioskować na temat jego nadchodzącej gry? Absolutnie nic – czyli dokładnie tyle samo, ile wyciągniecie z opublikowanego teasera. Wonder Woman wygląda w nim jak Wonder Woman, fryzura jak prosto od fryzjera, z biczem strzela jak zawsze. Nawet nie wiadomo, czy są powody do ekscytacji.

[spikain]





Tiny Tina's Wonderlands

PC, PS5, PS4, XBO, XSX | FPS, LOOTER-SHOOTER | GEARBOX SOFTWARE | 25 MARCA 2022

NA POCZĄTKU gracze nie byli do końca pewni, czym te nowe Wonderlandsy są – ostatecznie okazało się, że to spin-off serii, a nie dodatek do „trójki”. Fabularnie to kontynuacja DLC do drugiej części, ale tym razem pokierujemy zupełnie nowymi bohaterami. Wśród klas też znajdziemy same świeżynki, np. przypominającego Demon Huntera z Diablo III Stabomancera (ma kuszę!) czy wojującą lodem i toporem br-serkerkę. Poza tym możemy spodziewać się tego, co zwykle – czyli satysfakcjonującego strzelania i absurdu humoru. A, i po wraca Torque! Mam nadzieję, że w równie ambitnej roli, co ostatnio.

[Bastian]

Nightingale

PC | SIECIOWA, SURVIVAL, STEAMPUNK | INFLEXION GAMES | 2022

NOWE studio byłego dyrektora generalnego BioWare, Aaryna Flynna, postanowiło uraczyć nas kolejną survivalową siecią. Też jestem niepokieszony, że nie jest to produkcja singlowa, ale sprawy wcale nie muszą wyglądać tak źle. Owszem, **świat Nightingale będzie współdzielony, jednak gra ma nie zmuszać w żaden sposób do zabawy z innymi.** Co więcej, oprócz łupania potworów i przetrwania wszelkiego szmelcu na przydatne przedmioty, zaoferuje też podobno całkiem złożoną fabułę. Rzecz dzieje się w alternatywnej wersji epoki wiktoriańskiej. Ludzkość nauczyła się otwierać portale do innych światów,



Sonic Frontiers

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | PLATFORMOWA | SONIC TEAM | 2022

NIEBIESKI jeź ma już na karku 30 lat. Sega zatem nie próżnuje, a okazji do świętowania będzie w przyszłym roku aż nadto. Jedną z ważniejszych ma być Sonic Frontiers, czyli nowa trójwymiarowa platformówka, znana wcześniej pod tytułem Sonic the Hedgehog 2022. Produkcja będzie najprawdopodobniej sandboksem (strona internetowa gry wspomina o „otwartych strefach ogromnej prędkości”), a za sterami projektu ponownie stanie Ian Flynn... i to w zasadzie wszystko, co obecnie wiemy na temat gry. Dalsze szczegóły już wkrótce, premiery możemy spodziewać się w okolicach Gwiazdki 2022.

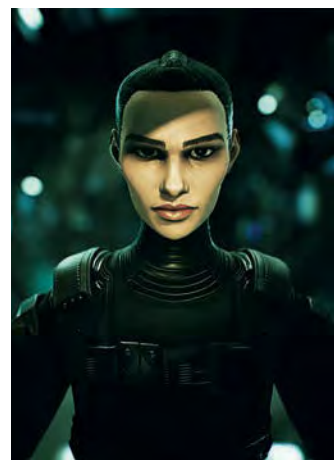
[Otton]

The Expanse: A Telltale Series

PLATFORMY NIEZNANE | PRZYGODOWA, SCIENCE FICTION | DECK NINE, TELLTALE GAMES | DATA WYDANIA NIEZNANA

POWSTAŁE z popiołów Telltale Games wciąż co prawda nie pokazało światu nic z zapowiedzianego podczas The Game Awards 2019 The Wolf Among Us 2, ale przy okazji tegorocznej edycji imprezy miało dla nas kolejną grę. Nowe-stare studio podąża szlakiem wytyczonym przez swoich poprzedników i znów bierze na tapet popularną markę – tym razem padło na „The Expanse”, serial na podstawie cyklu książek science fiction, nad którym pracuje wraz z Deck Nine, autorami ostatniego Life Is Strange. W grze wcielimy się w Caminę Drummer jeszcze przed ukazanymi w sadze wydarzeniami. Jako pierwsza kapitan Artemis, statku parającego się (najprawdopodobniej) piractwem, będzie musiała zadecydować o losach okrętu w czasie buntu. Na razie wiemy jednak jedynie, że w główną rolę wcieli się znana z serialu Cara Gee – ale szczerze mówiąc, już ta jedna informacja wystarczy mi, bym czekał niecierpliwie.

[Witold]



także tych zamieszkałych przez giganty i wszelkiej maści fantastyczne stworzenia (niekiedy całkiem oryginalnie zaprojektowane). Choć w ruch pójdzie zarówno broń biała, jak i palna, wybrane konflikty można rozwiązać sposobem. Jako przykład podano

spotkanie ze wspomnianym wielkoludem: zamiast pojedynkować się pośród walących się budynków, można oblaśkawić go podarkami. Pojawiają się też postacie niezależne i tradycyjne zadania. Ciekawe, ile w tym będzie głębi.

[Cursian]

Tencent przejął twórców L4D...

CHIŃSKI gigant kontynuuje swoje ekspansję w branży gier. Jego łupem padła ostatnio spółka Slammfire, do której należy m.in. Turtle Rock Studios. Autorzy Left 4 Dead czy wydanego niedawno Back 4 Blood zachowają przy tym całkowitą swobodą twórczą. Developerzy uspokajają również, że sytuacja nie wpłynie negatywnie na popremierywny rozwój ich najnowszej produkcji.

turtlerockstudios.com/news/trsandtencent

...i współpracuje z Remedy

TENCENT zainwestował w fińskie studio – odpowiedziałne m.in. za Controla, Alana Wake'a czy Maksa Payne'a – już w maju, ale o współpracy obu firm usłyszeliśmy dopiero niedawno. Korporacja częściowo sfinansuje i zajmie się wydaniem projektu znanego pod roboczą nazwą Vanguard, kooperacyjnego tytułu free-to-play, który ma skorzystać z doświadczenia Remedy w zakresie narracji. Prace są jednak dopiero we wczesnej fazie, dlatego na premierę poczekamy najpewniej kilka lat.

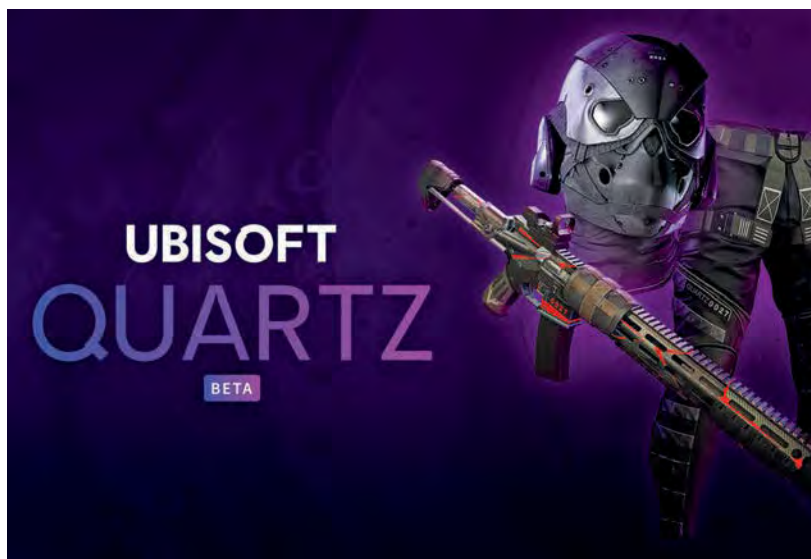
investors.remedygames.com



Do wiosny bez informacji o Final Fantasy XVI

O KOLEJNEJ odsłonie legendarnej serii usłyszeliśmy ponad rok temu, ale od tamtej pory nie zdradzono na jej temat właściwie żadnych szczegółów. Latem pojawiły się sugestie, że czegoś więcej dowiemy się jeszcze w 2020 – niestety Naoki Yoshida, producent gry, potwierdził, iż z powodu pandemii prace nad projektem wydłużyły się o ok. pół roku. Jak jednocześnie zapowiedział, wiosną usłyszymy „duże ogłoszenie”. Czyżby data premiery?

twitter.com/finalfantasyxvi



Ubisoft stawia na NFT

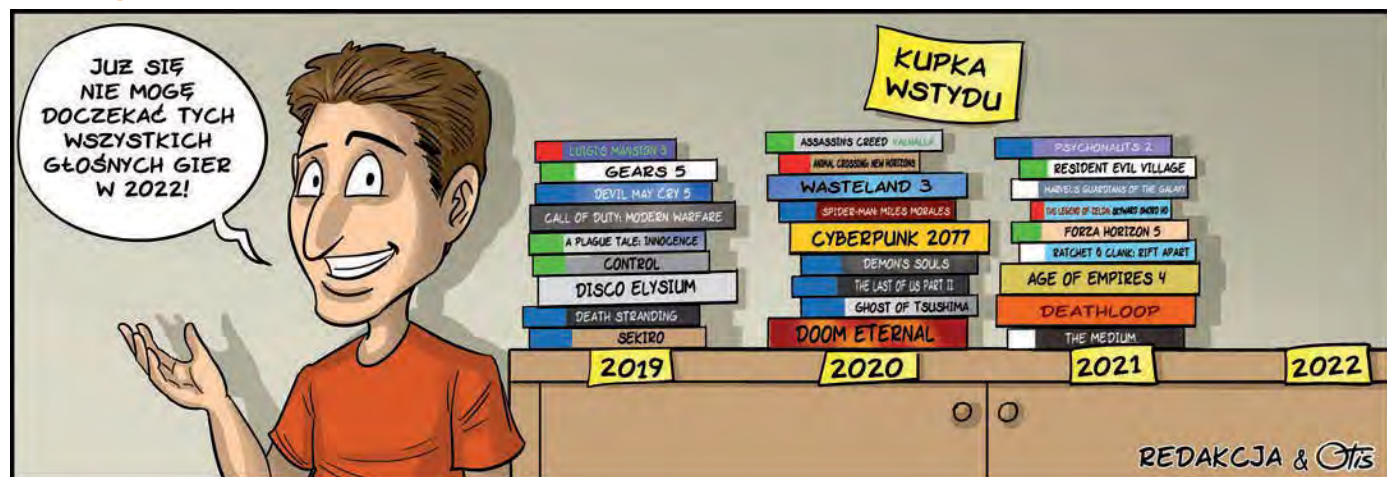
UBISOFT postanowił iść z duchem czasu i przedstawił światu Ubisoft Quartz, „pierwszą w historii platformę dla grywalnych i energooszczędnych NFT w grach AAA”. Oparta na technologii blockchain niewymienialne tokeny – służące za dowód własności unikatowego przedmiotu cyfrowego – trafiły już do Ghost Recon Breakpoint (jako darmowy prezent dla osób spełniających wymagania, acz tylko w niektórych krajach), pozwalając zdobyć „na własność” określony ekwipunek w grze, opisany niepowtarzalnym numerem identyfikacyjnym. Oznacza to tyle, że nabywcy otrzymają cyfrowe potwierdzenie wyjątkowości sprzętu, który zyska – przynajmniej w zamierzeniu – wartość kolekcjonerską.

Fani zareagowali jednak na ten pomysł nieprzesadnie entuzjastycznie, zarzucając firmie m.in. skupienie się na łatwym zysku zamiast dopracowywaniu gier czy poprawie warunków pracy. Zresztą swoje wątpliwości szybko wyraziły też osoby zatrudnione w samym Ubisoftcie, które nie rozumiały, w jaki sposób skądinąd niepopularne NFT ma naprawić wizerunek spółki, nie mówiąc już o atmosferze w jej biurach. Sam wydawca broni jednak swojej decyzji, twierdząc, że na razie bada możliwości technologii blockchain, a ostatecznie zaowocuje to znaczącymi i korzystnymi dla graczy rozwiązaniami.

Warto zaznaczyć, że chwilę później wprowadzenie podobnego rozwiązania – powiedzieli twórcy Stalkera 2... i błyskawicznie się z tego wycofali pod wpływem krytyki fanów.

quartz.ubisoft.com

SZCZĘŚLIWEGO NOWEGO ROKU!



People Can Fly kupuje studio VR

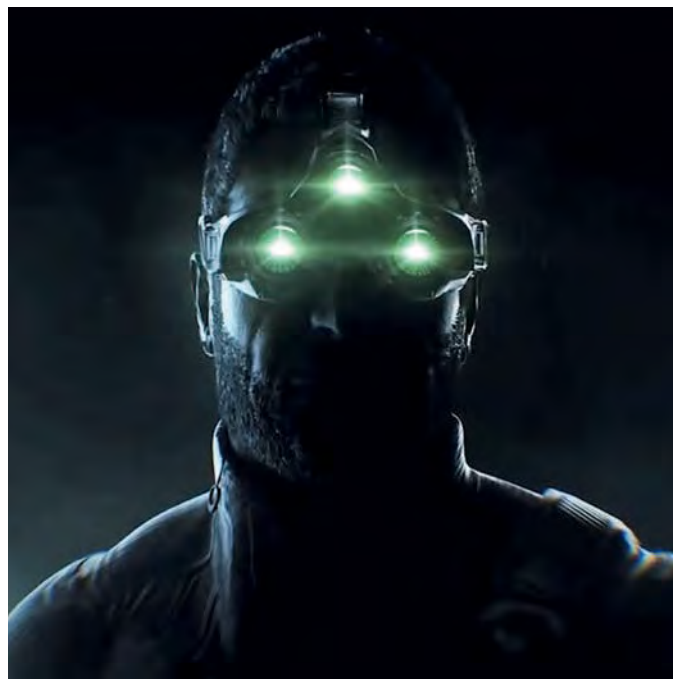
A DOKŁADNIEJ: Incuvo S.A. Firmę znamy z jej VR-owych portów Layers of Fear i Blair Witch krakowskiego Bloober Teamu, w tym momencie pracuje zaś nad wersją Green Hella na gogle rzeczywistości wirtualnej. Pierwszą grę studia powstałą we współpracy z People Can Fly zobaczymy pod koniec 2023 – ma to być zupełnie nowa produkcja.

peoplecanfly.com/investors



1,85

miliona dolarów wypłaci w ramach ugody CD Projekt amerykańskim akcjonariuszom, którzy zdecydowali się pozwać firmę po premierze Cyberpunka 2077, oskarżając ją m.in. o wprowadzenie w błąd w kwestii stanu gry w wersji na PS4 i XBO. Spółka zaznaczyła przy tym, że zawarcie porozumienia nie oznacza przyznania się do winy.
cdprojekt.com/pl/inwestorzy



Splinter Cell powraca!

FANI Sama Fishera nie wierzą we własne szczęście, ale Ubisoft naprawdę postanowił przywrócić Splinter Cella do życia. Zamiast kontynuacji firma zdecydowała się jednak na przygotowanie remake'u pierwszej części – odpowiada za niego Ubisoft Toronto, który tworzy „jedynekę” od podstaw na silniku znanym z The Division. Doczekamy się kilku nowych elementów czy uwspółcześniających zmian, ale duch produkcji i założenia rozgrywki pozostaną identyczne jak w pierwowzorze.

twitter.com/Ubisoft

✓ Już wkrótce



God of War

PC

Wojna Kratosa z bogami po latach obejmie także pecety. Nareszcie!

14.01

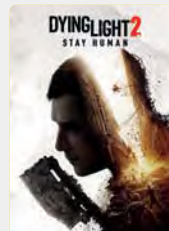


Pokémon Legends: Arceus

NS

Twórcy obiecują rewolucję w cyklu, fani chcą w nią wierzyć. Tylko czy to wystarczy?

28.01



Dying Light 2: Stay Human

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS

Nadchodzi długo oczekiwany sequel hitu Techlandu. Będzie kolejny sukces?

4.02

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

STYCZEŃ

12	Monster Hunter Rise (RPG)	PC
14	God of War (action adventure)	PC
20	Blackwind (akcja)	PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
20	Expeditions: Rome (RPG, strategia)	PC
20	Rainbow Six Extraction (FPS)	PC, PS5, PS4, XSX, XBO
21	Gravity Chase (wyścigowa)	PC, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

25	Reverie Knights Tactics (taktyczny RPG)	PC, PS4, XBO, NS
28	Pokémon Legends: Arceus (RPG)	NS
28	Uncharted: Legacy of Thieves... (action adventure)	PS5
LUTY		
01	Life Is Strange Remastered... (przygodowa)	PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
01	Storyteller (przygodowa)	PC, NS
02	The Waylanders (RPG)	PC

TYTUŁ (GATUNEK)

PLATFORMY

04	Dying Light 2: Stay Human (akcja)	PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
08	OlliOlli World (zręcznościowa)	PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
08	Sifu (akcja)	PC, PS5, PS4
10	A Memoir Blue (przygodowa)	PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
10	CrossfireX (FPS)	XSX, XBO
11	Death end re;Quest 2 (RPG)	NS
11	Lost Ark (MMORPG)	PC

PLATFORMY: PC, PS5, XSX
 PRODUCENT: THE PARASIGHT
 DATA WYDANIA: 2022
 AKCJA, CRAFTING, MITOLOGIA SŁOWIAŃSKA

JUŻ GRALIŚMY

BLACKTAIL

■ Szedł tropem okrucichów z piernika: **Eugeniusz Siekiera**

Choć polski gamedev z roku na rok rośnie w siłę, zdecydowanie zbyt rzadko sięga do przepastnego wora słowiańskich podań. Dobrze, że pojawiła się ekipa, która zamierza zmienić ten stan rzeczy.

To pierwszy projekt krakowskiego studia The Parasight, warto jednak zaznaczyć, że zostało założone przez byłych pracowników Bloober Team, a w jego szeregach znajdziemy ludzi z niemałym doświadczeniem. I wizją, dodajmy, bo ekipa ma zamiar wyspecjalizować się w tytułach, które tchnęłyby ożywczego ducha w zapomniane legendy. Celując w segment AA+ (premium indie), pragną,

że początek gry nie wydawał się zbyt obiecujący. **Najpierw uczyć się elementarnych ruchów (w tym zrywu), strzelania z łuku i podstaw craftingu,** a wszystko to na przestrzeni ciśniejszej od mojego mieszkania. Później dostaję nieco więcej swobody, ganiając za jeleniem, by zdobyć mięso, które pozwoli mojej bohaterce odzyskać siły. Zrealizowano to wszystko poprawnie,

rozwoju. Domek zdaje się pełnić funkcję centralnego huba, bo tylko w nim mogą rozwijać statystyki. Na szczęście nadprogramowe przebieżki pomagają ukrócić czarny kot, który czai się w kluczowych miejscach krainy i przenosi nas automatycznie w pobliże chaty.

Myszkuję, zwiedzam, zbieram

Niedługo później doceniłem konstrukcję świata. Ma półotwarty charakter, do wielu miejsc nie dotarłem od razu, a do niektórych w ogóle, choć idę o zakład, że dostęp do większości z nich zostanie odblokowany na dalszym etapie przygody (zwłaszcza tam, gdzie drogę zagradza charakterystyczna zapora). Do wyznaczonego przez kolejne zadania celu najczęściej prowadziła jedna, góra dwie ścieżki, ale na zwiedzonym obszarze wszystko elegancko łączyło się i zazębiało.

W krakowskiej kuźni powstaje jedna z ciekawszych rodzimych produkcji.

by ich gry nawiązywały do klasycznych baśni, interpretowały je na nowo, czasem w nowoczesnej, mocno odświeżonej formie. Jaskółką tych ambitnych planów ma być właśnie Blacktail, **autorska wersja historii o Babie Jadze – tutaj jeszcze młodej, szesnastoletniej dziewczynie,** która dopiero kształtuje swój los. Sami zdecydujemy o tym, czy stanie się dobrotną opiekunką lasu, czy może jednak wiedźmą kojarzoną z bajkami, którymi straszono się niegrzeczne dzieci.

Tworzenie legendy

Plastyczna wizja słowiańskiej kniei kupiła mnie od pierwszych sekund, bo na Blacktail bezsprzecznie przyjemnie się patrzy, ale przyznam się bez bicia,

ale zachowawczo i bezpiecznie, w formie, jaką mogliśmy oglądać już dziesiątki razy. Poza bajecznymi widokami i prostą minigierką towarzyszącą smażeniu mięsa, w pierwszych minutach Blacktail niczym nie zdołało mnie zaskoczyć.

Wszystko zmieniło się w chwili, gdy gnany ciekawością puściłem się w pogoń za tajemniczym widmem przez niewielki strumień, przy którym jeszcze niedawno rozbiłem nos na niewidzialnej ścianie. Po chwili dotarłem do większej polany, na której zamajaczyła chata na kurzej łapie. Z zewnątrz półprzezroczysta, o ledwie widocznych kształtach. Po przekroczeniu progu dziwnego domostwa ujrzałem kocioł otwierający dostęp do drzewka

■ Polowanie na jelenia to pierwsze zadanie w grze. Kolejne questy są na szczęście ciekawsze.



Nie ma tu dwóch takich samych polan, identycznych dróg, bliźniaczych chałup, przez co odkrywanie mapy jest czystą przyjemnością. Owszem, można trafić na sporo niewidzialnych ścian, a niektóre obiecujące zaułki okazują się ślepe, ale nie żałowałem zaglądania pod każdy kamień. Niemal wszędzie można znaleźć jakiś przydatny przedmiot, a w mniej rzucających się w oczy miejscach skrzynie z większą ilością użytecznych fantów. Jednym słowem – warto myszkować.

Trzeba to wyraźnie podkreślić – Blacktail kładzie silny nacisk na zbieractwo. Istnieje dość szeroka pula podstawowych składników (między innymi zęby, oczy, miód), które wykorzystujemy dwójako. Pierwszym sposobem jest crafting przydatnych przedmiotów w podręcznym menu, na przykład strzał tworzonych z patyków i piór (wyszelone pociski możemy odzyskiwać, jeśli znajdziemy miejsce, w którym utkwiły) czy antidotum na pajęczy jad, do którego potrzebne będą czerwone kwiaty i kryształ.

Drugie zastosowanie odkryjemy w chacie na kurzej łapie, gdzie stoi ogromny kocioł. Można miksować w nim poszczególne składniki, a tym samym inwestować w kolejne umiejętności na dość pokaznym drzewku rozwoju. W tym przypadku nie mogłem zbyt poszaleć – udostępniony fragment gry byłby zbyt krótki, by móc zebrać odpowiednie surowce, ale sądząc po listach potrzebnych składników, można bezpiecznie założyć, że **na zbieractwie upłynie nam lwia część rozgrywki**. Nie przeszkadza mi ciągle pochylanie się po każdy badył, plaster miodu czy kwiatek, choć biorę poprawkę na to, że to mocno spowolni zabawę.

Walka na czwórkę z minusem

W świecie gry istnieje kilka charakterystycznych miejsc, na które możemy trafić



■ Wrogowie nie są zbyt wymagający. Mniej nadzieje, że dalej będzie trudniej.



■ Walka z bossem. Jednym z tych, którzy są bardziej upierdliwi niż trudni.



podczas wędrowki. Są kapliczki będące punktami zapisu – skorzystanie z nich wymaga poświęcenia specjalnego kwiatka (te na ogół rosną gdzieś w pobliżu, a po niedługim czasie odrastają, więc raczej nie powinno ich zabraknąć). Są też totemy dodające sił oraz obozowiska z płonącym wesoło ogniskiem, na którym możemy upiec mięswo. Z reguły przy tych ostatnich kręci się także kocur, który, jak już wspominałem, spełnia się jako świstoklik.

Oczywiście Blacktail to nie tylko chomikowanie każdego żdźbła za pazuchą i wycieczki turystyczne. To także walka, mam jednak co do niej mieszane uczucia. Jediną bronią, którą dane było mi przetestować, był łuk, później doszła moc odepchnięcia, którym można niszczyć niektóre przeszkody terenowe bądź doładować strzały, szyjąc nie jedną, a kilkoma jednocześnie. Na tym etapie przygody starcia okazują się nie tylko banalne, ale i dość niemrawe. Pszczoły będą wściekle żądlić, pająki zatrują swym jadem, a pełzający w pobliżu akwenów wodnik mnie spowolni. Niektórych przeciwników mogą pokonać jedynie wykonując zryw, inni eksplodują chwilę po trafieniu. Jest w tym jakaś różnorodność, ale bez szału.

Zaprezentowany fragment pozwolił również zmierzyć się z bossem, który okazał się bardziej upierdliwy niż wymagający. Generalnie **walka wydała mi się pozbawiona odpowiedniego tempa**. Winy upatruję w samym łuku, który jako podstawowa broń wypada dość blado, ale odblokowanie kolejnych umiejętności bądź zdobycie dodatkowego wyposażenia powinno urozmaicić i zdynamizować starcia na dalszych etapach rozgrywki.

Bądź, kim chcesz

Spodobał mi się za to system moralności zaszyty w trzewiach gry. Już na starcie wybieramy drogę, którą planujemy po-

dążać – ścieżkę światła lub ciemności – co niesie określone konsekwencje i wpływa na to, jak postrzegają nas inni. W trakcie przygody **sami kształtujemy swój los i charakter, dokonując określonych wyborów, pomagając napotkanym stworzeniom czy dopuszczając się rozmaitych występów**. Jeśli, damy na to, zabijemy ptaka, otrzymamy więcej piór niezbędnych do produkcji strzał, ale gra odnotuje nasz zły uczynek. Gdy poczekamy, aż stworzenie samo odleci, też zostawi po sobie cenny surowiec, choć będzie go nieco mniej. Postawa moralna przekłada się na odblokowanie dodatkowych umiejętności pasywnych. Przykładowo, będąc złym, po zabiciu wroga mamy szansę otrzymać krwawego orba przywracającego część utraconego zdrowia, z kolei czyny dobrej natury las nagrodzi większą liczbą rozsypanych wszędzie składników.

Mimo że nie podano choćby przybliżonej daty premiery, Blacktail już teraz wygląda naprawdę obiecująco, a udostępniona wersja alfa działała zaskakująco płynnie i stabilnie. Projekt świata, styl narracji, wolność w kreowaniu postaci czy wreszcie sama bohaterka – to wszystko pozwala wierzyć, że w krakowskiej kuźni powstaje jedna z ciekawszych rodzimych produkcji. Choć nie wszystko wypadło idealnie, czekam na pełną wersję.

[CDA]



CIESZY

- + świetnie wygląda i nieźle brzmi
- + solidnie skonstruowany świat gry
- + dobrze zapowiadająca się fabuła
- + rozbudowane opcje rozwoju postaci
- + system moralności

NIEPOKOI

- walka na razie nie porywa
- przeciwnicy są zbyt banalni
- jeśli nie lubisz zbieractwa, będziesz marudzić

JUŻ GRALIŚMY

GRID LEGENDS

■ Odjechał z piskiem opon: **Dael**

Londyn, środek nocy. Mój superlekki bolid Beltra bez problemu manewruje między kolejnymi garbusami. Wyprzedziwszy rywali, biorę uliczną szykanę z prędkością ponad 200 km/h. Ale to już dla mnie koniec trasy. Dwie próbujące się wyprzedzić ciężarówki blokują całą szerokość jezdni. Niech szlag trafi zawody multiklasowe.

Tak mniej więcej zaczęła się moja przygoda z Grid Legends, najnowszą odsłoną już blisko czternastoletniej serii gier wyścigowych studia Codemasters. A może nawet starszej, bo gdyby się zastanowić, to pewnie znaleźlibyśmy w Gridzie korzenie sięgające TOCA Touring Car Championship z 1997 roku. Innymi słowy – jest to cykl z bogatą tradycją. A oczekiwania wobec najnowszej części były spore.

Wypolerowana na błysk

Od pierwszej chwili wiedziałem wszakże, że pod pewnymi względami Grid Legendszawieść nie może. **Gra wygląda po prostu obłędnie.** Zmiany w stosunku do tego, co prezentowała ostatnia, wydana w 2019 roku odsłona, nie są wprawdzie kolosalne, ale wszystkie – w tym nowy system oświetlenia czy świeże efekty cząsteczkowe – dodają grze niesamowitego uroku. Zresztą rzecz nie tylko w wodotryskach engine'u, ale również w kierunku artystycznym i wizji przy projektowaniu torów. Te wyglądają po prostu świetnie i po przejeździe np. po Strada Alpina człowiek aż żałuje, iż miejsce to nie istnieje w świecie rzeczywistym. Czy wizualnie Grid Legends pobije na głowę prześlizną nową Forę? Raczej nie, ale nie musi też mieć wobec produkcji Playground Games kompleksów.

Zresztą to samo można powiedzieć o oprawie dźwiękowej. Muzyczka plumka sobie sympatycznie, a kiedy trzeba, pompuje nam podwójną dawkę adrenaliny. Jako zwolennikowi tezy, że Formuła 1 skończyła się w 2005 wraz z końcem ery silników V10 (bo co to za wyścigi, po których widownia nie musi zbiorowo iść

dolaryngologa), następne stwierdzenie przychodzi mi z pewnym kłopotem, ale... w Grid Legends nawet samochody elektryczne brzmią całkiem nieźle.

O ile jednak o prezentację audiowizualną w nowej grze nikt się nie martwił, to od kilku miesięcy wśród zagorzałych fanów serii pojawiały się pierwsze oznaki niepokoju związane z nowinkami w trybie dla pojedynczego gracza, jakie zaplanowali Mistrzowie Kodu. Bo rzeczywistość zmian jest sporo. Zaczniemy od tego, że mamy w grze dwie pełnoprawne kampanie.

Jak z Netfliksa

Pierwsza trwa ok. 10 godzin i jest mocno zainspirowana przez „Jazdę o życie” – przebojowy serial dokumentalny Netfliksa opowiadający o zmaganiach kierowców Formuły 1. **Driven to Glory – bo taką nazwę nosić będzie owa kampania w Grid Legends – uraczy nas grą żywych aktorów** (w scenach FMV wystąpi m.in. Ncuti Gatwa znany z serialu „Sex Education”) oraz wykorzystaniem technologii wirtualnej scenografii rodem z „Mandalorianina”. Kampania będzie pod względem fabuły liniowa i ma stanowić przedsmak dla właściwej gry, pozwalając nam wcielić się w kierowcę z numerem 22, który dołączając do zespołu Seneca Motorsport, zmierzy się z racerami znanymi z poprzednich odsłon Grida. A jak nietrudno się domyślić, nie zawsze będą to osobowości sympatyczne.

Scenariusz tego miniseriale, którego będziemy bohaterami, stworzył Brad

■ Wyścigi multiklasowe bywają absurdalne.



Kane, odpowiedzialny wcześniej m.in. za Ghost of Tsushima, reżyserem został zaś Allen Leitch. W przypadku kampanii wyreżyserowane będą zresztą nie tylko scenki video pomiędzy wyścigami, ale również zdarzenia w trakcie naszych zmagani na torach. Wszystko po to, by opowieść była jak najbardziej spektakularna. Nie jest to zresztą pierwszy przypadek, gdy Mistrzowie Kodu sięgają po tego rodzaju rozwiązanie. Podobnie wyglądała zabawa w tegorocznej edycji F1, co oczywiście miało swoje zalety, ale i wady, bo liniowość rozgrywki czasem zgrzytała, zwłaszcza gdy udało nam się dokonać na torze czynów, których scenarzyści nie przewidzieli.

Jeśli Driven to Glory jest swego rodzaju długim i widowiskowym prologiem, to **właściwa gra zaczyna się w trybie kariery**, w którym będziemy kontynuować przygodę jako kierowca nr 22 w kolejnym sezonie. W tym trybie gra naprawdę rozwinię skrzydła, pozwalając nam zarządzać własnym teamem. **Grid Legends to przy tym największa gra z serii, oferująca ponad 250 wyścigów i eventów w 22 lokacjach oraz ponad 130 pojazdów** podzielonych na dziewięć różnych kategorii i 48 klas. Jest tu praktycznie wszystko, o czym możemy zamarzyć, od superlekiego bolidu Ariel Atom po ciężarówkę. Będziemy ścigać się w nocy, w deszczu



i na powierzchni oblodzonej. Niektóre trasy pozwolą nam wyskakiwać w powietrze na rampach, inne zaofiarują korzystanie z dopalacza.

A wszystko to w dziewięciu rodzajach zawodów – od eliminacji aż po driftowanie.

Wróg i choreograf

Co ciekawe, chęć podkreślenia bardzo spektakularnego charakteru rywalizacji dotarła i do trybu kariery. Wprawdzie nie będziemy się ścierać w starannie zaplanowanych scenariuszach, ale **dwa nowe systemy sprawiają, że wyścigi nabiorą szczególnej pikanterii**. Powróci bowiem (i to w wersji na sterydach) mechanizm Nemezis, sprowadzający się do tego, że jeśli zachowamy się wobec któregoś z naszych rywali nie fair, to ten w następnych zawodach odpłaci nam pięknym

za nadobne, w skrajnym przypadku grzebiąc swoje szanse, byle tylko przeszkodzić nam w wyprzedzaniu. Jako zwolennik szkoły jazdy im. Maksa Verstappena, polegającej na spóźnianiu dohamowania, wciskaniu się od wewnętrznej i wzruszaniu ramionami, gdy inni kierowcy nie mieszczą się w zakrętach, miałem nieraz przeciw sobie połowę stawki. Było wesoło jak w „Mad Maksie”.

Widowiskowo bywało też pod innymi względami, a to dzięki drugiemu ze wspomnianych systemów, tym razem odpowiadającemu za „choreografię wyścigu”. Aby wyjaśnić, na czym rzecz polega, trzeba znów sięgnąć po przykład ostatnich gier Codemasters spod znaku F1. W tychże tytułach istnieją bardzo sprytnie algorytmy, które co jakiś czas odpalają na torze wydarzenie w rodzaju awarii cudzego bolidu, która prowadzi do żółtych flag, albo poważnej kolizji, po której na tor wyjeżdża samochód bezpieczeństwa. W Grid Legends wprawdzie neutralizacji i pit stopów nie ma, więc strategiczne znaczenie problemów pojedynczego kierowcy jest niewielkie, ale gra wykorzystuje ten mechanizm do uczynienia zabawy atrakcyjniejszą. Po prostu raz na jakiś czas decyduje, że któryś z kierowców popełni błąd, po czym gotuje mu efektowny wypadek – dziwnym trafem zazwyczaj na tyle blisko gracza, aby ten mógł obejrzeć, jak rywale kończą zabawę z płonącym silnikiem albo samochodem w kawałkach. Czy to tani chwyt, niegodny symulatora? Owszem. Czy mi się podoba? Jak najbardziej!

Stary, dobry Grid

Wszystko to pełni funkcję drugorzędną wobec kwestii podstawowej – tego, jak satysfakcjonujące jest prowadzenie

■ Za tą chmurą dymu jest rywal, który władował się w betonową ścianę.



pojazdu. **Pod względem fizyki i głębi symulacji Grid Legends jest ewidentnie kontynuacją Grida 2019, poprawioną o zaledwie kilka szczegółów.** Samochody zachowują się nieco bardziej przewidywalnie w momencie najazdu na tarki i krawężniki, bez obowiązkowego bączka jak w poprzedniej części gry. Ciekawszymi jest też model zniszczeń, który nie dość, że dobrze wygląda, to na dodatek, po ustawieniu w opcjach realistycznych uszkodzeń, może walnie przyczynić się do zakończenia wyścigu przed czasem.

Ale z tym realizmem to oczywiście nie ma co przesadzać. Grid to typ gry, która upatruje dla siebie miejsca dokładnie pomiędzy arcade'owymi ścigalkami a poważnymi symulatorami. Z jednej strony uszkodzenia samochodu można więc włączyć, ale z drugiej są one dość umiarkowane – prawdziwy kierowca pewnie pięć razy straciłby za kółkiem życie, zanim gra uznałaby, że wóz ma awarię utrudniającą zmianę biegów. Każdy tor ma optymalną linię wyścigową, zazwyczaj jednak jest ona bardzo tolerancyjna, jeśli idzie o prędkość wjazdu w szczyt zakrętu, więc o ile ktoś nie ma absolutnego wstrętu do używania hamulca, to raczej z trasy zbyt często wypadać nie będzie. A zresztą parę otarć o bandy jeszcze nikomu nie zaszkodziło. Pojazdy różnią się właściwościami jezdnyimi w sposób diametralny, masa samochodu czy jego środek ciężkości mają ogromne znaczenie. Różnice w prowadzeniu półciężarówki i lekkiego elektryka sprawiają, że Grid Legends zachowuje się jak zupełnie różne gry. Z drugiej jednak strony naprawdę trudno uznać model jazdy za bardzo realistyczny. Wszystkie samochody trzymają się nawierzchni lepiej, niż powinny, a gra nawet nie udaje, że interesują ją właściwości jezdne różnych opon czy ich zużycie.

Jeśli zatem zastanawiamy się, dla kogo jest Grid Legends, to odpowiedź brzmi – **dla osób, które szukają ścigalki już nie czysto arcade'owej, ale jeszcze dalekiej od symulacji**. Bo w tej kategorii Grid Legends, ze swoją „netfliksową” kampanią, ogromną liczbą tras i pojazdów, crossplayem i tuzinem innych ciekawych pomysłów, na pewno powalczy o zwycięstwo.

[CDA]

Najbardziej widowiskowa część serii.

■ Strada Alpina. W tej trasie można się zakochać.



CIESZY

- + widowisko
- + ogromna liczba tras i pojazdów
- + nieco poprawiony model jazdy

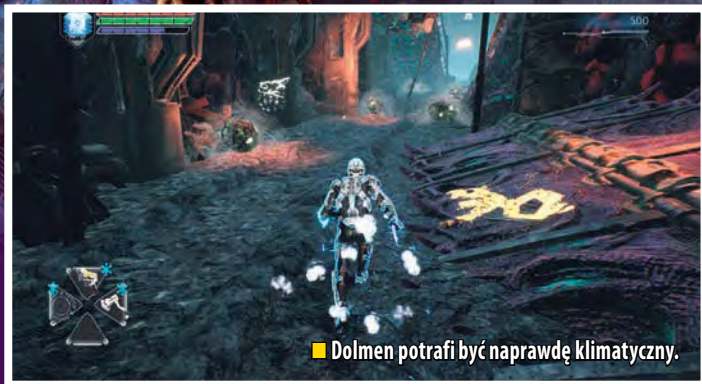
NIEPOKOI

- liniowość rozgrywki w Driven to Glory

■ Podstawił do wzoru: **Otton**

Albert Einstein postawił swego czasu tezę, że w przyrodzie istnieją granice. Okazuje się jednak, że można je przełamać za pomocą pewnego minerału.

DOLMEN



■ Dolmen potrafi być naprawdę klimatyczny.

Problem z niskobudżetowymi soul-like'ami polega najczęściej na tym, że straszą co najwyżej jakością wykonania. Produkcja autorstwa MassiveWorkStudio zamierza wywołać u nas ciarki w nieco inny sposób – licznymi nawiązaniem do

Rozgrywka, jako się rzekło, mocno przypomina serię Dark Souls. Zabawa bazuje głównie na atakach bronią białą oraz unikach. Można też biegać z tarczą, ale w udostępnionym nam buildzie było to mało skuteczne narzędzie obrony. W wal-

Material ten okazuje się też równie niezastąpiony, jeżeli chodzi o wywoływanie konfliktów. Wraz z rozwojem fabuły dowiemy się, dlaczego rajski niegdyś glob zamieszkują obecnie zastępy zmutowanych poczwier. Twórcy obiecują, że **zgodnie z Lovecraftowską poetyką stanie przed nami do odkrycia tajemnica całego wszechświata.**

na wywołanie trybu furii. Może nie są to zmiany wywracające formułę do góry nogami, ale udanie wzbogacają rozgrywkę.

Ustawcie się po kolei

Eksploracja budzi mieszane odczucia. Niby chce się poznawać kolejne rejon-y Revion Prime, bo lokacje pełne są sekretów i rozgałęzień. Radość zabiera jednak słabo przemyślane rozłożenie wrogów na planszach. Lubię, gdy soul-like umie w inteligentny sposób ukarać mnie za nieuwagę oponentem wyskakującym zza pleców, ale jednocześnie pozwala relatywnie łatwo przebiec przez poznany już korytarz, unikając walki. W Dolmenie wrogowie są na tyle szybcy i liczni, że ich omijanie graniczy często z cudem. Dodajmy do tego ich dość wysoką wytrzymałość, a nagle eksploracja traci płynność i staje się żmudna. W bazie czekają jednak ulepszenia do nabycia, trzeba więc liczyć na to, że z czasem będzie lepiej.

Jeśli twórcy zdołają poprawić balans rozgrywki, może być z tej maki chleb.

CIESZY

- + udane połączenie Dark Souls i Dead Space'a
- + koncepcja broni palnej

NIEPOKOI

- żmudna i mało płynna eksploracja
- mocno przeciętna oprawa graficzna

horrorów science fiction oraz twórczości H.P. Lovecrafta. Rzeczywiście już od pierwszych chwil czujemy się, jakbyśmy grali w hybrydę Dark Souls oraz Dead Space'a. Z jednej strony mamy tu mroczne korytarze bazy kosmicznej pokryte biologiczną naroślą, z drugiej „ogniska” i prowadzące do kolejnych potyczek z bossami ścieżki zdrowia, wypełnione pomniejszymi oponentami. Kryje się w tym spory potencjał i aż szkoda byłoby go zmarnować.

Efekty relatywistyczne

Tytułowy Dolmen to zalegająca na planecie Revion Prime substancja, która budzi coraz większe zainteresowanie moźnych tego świata. To zaś z tego względu, że obala wszelkie tezy Einsteina i umożliwia swobodne podróże między wymiarami. Ha, nie ma to jak sprytnie uzasadnić, dlaczego z poziomu tutejszego „ogniska” możemy w mgnieniu oka teleportować się na stanowiący bazę wypadową statek...

ce posłużymy się też bronią palną. By była przydatna, trzeba jednak korzystać z niej rozważnie. Pociski nie wywołują bowiem u oponentów dużego uszczerbku na zdrowiu. Z biegiem czasu można jednak naładować je kolejnymi żywiołami, które w Dolmenie odgrywają dość sporą rolę. Ostrzelanie przeciwnika odpowiednim rodzajem amunicji pozwala wywołać dodatkowy efekt (np. zamrożenie), który mocno zwiększa jego podatność na klasyczne ataki. Energię poświęcaną na kolejne wystrzały da się też spożytkować

Wielkiej poprawie nie ulegnie za to oprawa graficzna, która niezależnie od poziomu detali prezentuje się przeciętnie. Twórcy starają się ukrywać przestarzałe tekstury w najgorszy możliwy sposób, bo poprzez bardzo intensywne oświetlenie. Całość zdaje się więc mocno plastikowa. Dolmen potrafi zatem równie mocno zaintrygować, co wzbudzić wątpliwości. Jeżeli jednak do ostatecznego debiutu twórcom uda się przynajmniej solidnie poprawić balans, z tej maki może być całkiem smaczny chleb. [CDA]

■ Twórcy próbują ukrywać braki w oprawie graficznej intensywnym oświetleniem – efekt bywa niestety mizerny.



PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
PRODUCENT: DIMPS CORPORATION
DATA WYDANIA: 2022
SIECIOWA, ASYMETRYCZNA, ANIME

JUŻ GRALIŚMY

■ Kompas bardzo ułatwia odnajdywanie istotnych do zwycięstwa kluczy.

■ Dowiedział się, gdzie rośnie pieprz: **Ottom**

Po pierwszych minutach spędzonych z pokazową wersją The Breakers naprawdę nie zakładałem, że ostatecznie napiszę o nim całkiem pozytywny artykuł...

Wszystko dlatego, że nowa gra osadzona w świecie Dragon Balla to idealny przykład do rozdziału „jak nie robić pierwszego wrażenia” w podręczniku dla developerów. Produkcja od początku atakuje nas ścianą tekstowych samouczków (swoją drogą, przydatnych z uwagi na nietypową koncepcję, o której za chwilę), później opisem „fabuły”, a następnie wszechobecną brzydotą. Zresztą **na screenach możecie zobaczyć, jak gra prezentuje się w najwyższych detalach.** Dwa miesiące po premierze ślicznego Demon Slaya boli to szczególnie... Kiedy oczy w końcu przywykły i zacząłem biec przed siebie, sprawdzając, jak działają kolejne skille, zauważyłem jeszcze na dokładkę, jakie to wszystko toporne... no nie, chyba wpakowałem się w kaszankę.

Lepiej jeden, a konkretny

Tym, co sprawiło, że wraz z kolejnymi meczami początkowa niechęć ustąpiła miejsca lekkiej sympatii, jest przede wszystkim interesujący pomysł na rozgrywkę. Dragon Ball: The Breakers to bowiem **dość nietypowa asymetryczna sieciówka, w której jeden z graczy usiłuje skopać tyłki siedmiu pozostałym**, a ci próbują spłatać mu psikusy i uciec spod topora. Schemat ten znany z kinowych slasherów i Dead by Daylight, gra wyróżnia się jednak za sprawą lżejszego klimatu, obecności pojazdów i zauważalnie większych drużyn. Ocalali nie mają szans w bezpośrednim starciu z potężnym Najeżdźcą (w tej roli wystąpił znany z pierwowzoru Cell, z czasem

możemy jednak spodziewać się kolejnych złoćwirców), który uwieził ich w szczelinie czasowej i próbuje wybić do ostatniej sztuki. To znaczy – szans nie mają tylko w bezpośredniej walce, bo sposób na zwycięstwo jednak istnieje...

Mapa jest podzielona na sektory, w każdym z nich kryją się klucze mocy, które należy najpierw odnaleźć, później zaś umieścić w specjalnym gnieździe. Szukamy ich po omacku, choć istnieje możliwość zdobycia kompasu wskazującego położenie celów. Dopiero zebranie wszystkich pozwala nam uruchomić wehikuł czasu i czmychnąć do innej czasoprzestrzeni. Zadanie to, choć z pozoru bardzo łatwe, szybko się komplikuje.

Uciekaj czym prędzej

Główną przyczyną jest krążący po mapie Cell, który wraz z upływem czasu staje się coraz potężniejszy. Choć gracz ma w arsenale broń palną, ta nadaje się ona co najwyżej do rozwalania skrzynek. **Konieczność brania nóg za pas dobitnie sugeruje nam lista umiejętności**, wśród których znajdują się m.in. chmura dymna czy możliwość katapultowania się na drugi koniec planszy. Są też wreszcie pojazdy oraz... beczki, w których możemy się ukryć. Osoba grająca najeżdźcą, choć osamotniona, ma jednak koniec końców wystarczające narzędzia, włącznie z możliwością zbombardowania całutkiego sektora – wtedy niczym w battle royale trzeba bezwzględnie opuścić go choć na kilka chwil. Widząc głównego złego, nale-

DRAGON BALL THE BREAKERS

■ Oprawa, jak na dzisiejsze czasy, wrażenia zdecydowanie nie robi.



Dead by Daylight spotyka Dragon Balla.

ży jak najszybciej brać nogi za pas również dlatego, że gra nie oferuje respawnów. Jeżeli w ciągu kilkunastu sekund nie ocali nas kumpel z defibrylatorem, dysproporcja sił się powiększa.

Kiedy tylko zaczynamy kumać, na czym polega specyfika każdej ze stron, początkowe złe wrażenie nieco się zaciera i nagle wpadamy w syndrom jeszcze jednego meczu – ani się obejrzałem, a dotarliśmy do końca weekendu testowego. **Choć podchodziłem do The Breakers jak pies do jeża, chętnie sprawdziłbym, jak rzecz będzie mi się podobać np. po tygodniu grania.** Również dlatego, że zbudowanie produkcji na wiele godzin wokół tego jednego pomysłu może się ostatecznie okazać dość trudnym zadaniem. Nie wykluczam więc także scenariusza, w którym nowy Dragon Ball skończy jako ciekawostka. [CDA]

CIESZY

- + świetny pomysł na zabawę
- + odmienny gameplay dla obu stron

NIEPOKOI

- okrutnie szpetna i lekko toporna
- czy sama ciekawa koncepcja wystarczy na długo?

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 29 GIER

GAMEWALKER

HALO INFINITE

AUTOR: SMUGGLER | PC, XSX, XBO | STRONA: 22

Smuggler: Jest to jeden z niewielu wyjątków od reguły głoszącej, że jeśli już jakaś wyczekiwana gra AAA wyszła w 2021, to rozzarowała. Co prawda kolejne przygody Master Chiefa to nie jakieś arcydzieło, lecz „tylko” solidny kawał space opery w otwartym świecie, ale na tym bezrybiu i Halo ryba. Całkiem przyzwoita fabuła i niezła, choć nie-powalająca, grafika dają jakieś 20+ godzin satysfakcjonującej roz(g)rywki. W sumie to jedna z lepszych strzelanek, w jakie grałem od dłuższego czasu, choć zapewne w obfitszych w udane produkcje latach Infinite przesłoby bez większego echa. Ogólnie to łakomy kąsek dla miłośników shooterów retro i space oper.

Krigror: Nareszcie Polska zaczyna przekonywać się do przygód starszego sierżanta tudzież bosmana.

Cursian: No to ja wyjdę na „typowego polskiego gracza”, bo za diabła nie rozumiem, co świat w tej serii widzi. Pisałem to już kiedyś, ale nie mogę traktować poważnie tych plastikowych ludzików i kolorowych potworków, choć fabuła sugeruje, że tak właśnie powinienem czynić. Rozgrywka też wydaje mi się drewniana – za wolna, jak na shootera w stylu Doom, a pełna rozmaitych uduziwnień, np. w kwestii celowania czy projektów map, stojących w rozkroku pomiędzy korytarzówką a czymś bardziej otwartym.

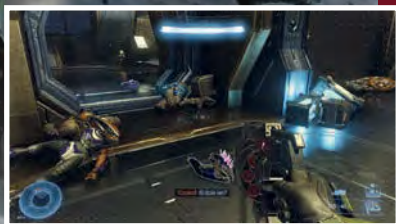
Próbowałem, naprawdę próbowałem – zaliczyłem w Game Passie Reach, „jedynekę” i spory kawałek „dwójki”, ale za każdym razem potwornie się nudziłem.

CormaC: To jesteś bardzo wytrwały. Ja grałem w któreś Halo tak długo, jak długo mogłem znieść te głupawe stworki, które kompletnie nie pasowały mi do konwencji i szargały mi nerwy. Czyli jakąś godzinę. Tak, wiem, to za krótko, by ocenić grę, ale po prostu nie mogłem się zmusić, żeby do niej wrócić.

Bastian: Pytanie. Czy muszę nadrabiać stare jak świat „jedynekę” i „dwójkę”, by się spróbować z Infinite?

spikain: Widziałem to samo pytanie w internecie i odpowiedź na nie brzmi „i tak, i nie”. Najrozsądniejsze wydaje mi się takie podejście: lepiej zacząć od współczesnego Infinite niż liczyć, że nadrobisz po kolei kilka poprzednich, zwłaszcza zaczynając od tych, które zdążyły się zestarzeć.

Ottom: W singla jeszcze nie grałem, nadrobię za iks tygodni przy okazji jakiegoś urlopu. Chciałbym natomiast zwrócić uwagę, że w nowo Halo całkiem przyjemnie gra się po sieci. Zwłaszcza za sprawą ciekawych trybów rozgrywki nawiązujących zarówno do arena shooterów, jak i oferujących ciut większą skalę.



GOTHIC II KRONIKI MYRTANY – ARCHOLOS

AUTOR: B-SIDE | PC | STRONA: 58

b-side: Tak, to mod do starej gry. Ale po Gothica sięga się przede wszystkim dla niezwykle wartkiej, gęsto oskryptowanej przygody. A dzięki kamerze TPP i dubbingowi daje to wrażenia, których brakuje mi w większości współczesnych erpegów.

Dael: Szczerze mówiąc, nie jestem wielkim fanem tej serii. Ale wydaje mi się, że trzeba było w nią zagrać we właściwym czasie, bo to nie jest tytuł w rodzaju Doom, który potrafi oczarować nawet wtedy, gdy odpalisz go pierwszy raz ponad ćwierć wieku po premierze. A skoro mnie ta przyjemność ominęła, to teraz już na Gothica za późno.

Cursian: Ja pierwszego Gothica uwielbiałem za niesamowity „więzienny” klimat i kontrast pomiędzy nim a typowymi dla ówczesnych erpegów historyjkami o herosach bezskazy. Niemniej wiele aspektów rozgrywki – zwłaszcza interfejs – irytowało mnie nawet wtedy i „dwójka” niewiele w tej kwestii zmieniła, więc boję się, że Kroniki mnie odrzucą, choć podobno trochę w tej materii kombinowano. Niesamowita skala projektu i szacunek dla odpowiedzialnych za niego osób nie pozwalają mi jednak przejść obok tego obojętnie, więc na pewno sprawdzę. Specjalnie Gothica na Steamie kupiłem. Jedno z ważniejszych wydarzeń ostatnich miesięcy – już za same chęci należą się wielkie brawa, a z tego, co słyszę, jakość też nie pozostawia wiele do życzenia. Wielkie studia zawodzą, grupka zapaleńców wirtualne góry przenosi. Dziwny rok to był, ale i piękny.

CormaC: „Jedynekę”, „dwójkę” i Noc Kruka darzyłem kiedyś głębokim uczuciem, tonąłem w nich bez reszty i bez zastanowienia wpisałbym je na listę najlepszych rzeczy, jakie spotkały mnie jako gracza. („Trójkę” też wspominam zresztą z ogromnym sentymentem). I właśnie dlatego do nich nie wróciłem i nie wrócę – boję się, że dziś wystarczy przy nich kichnąć, żeby złotko posypało się z nich jak łupież.

Bastian: Stety-niestety Gothic to jedna z moich ulubionych serii gier. Jestem nawet w stanie bronić tamtejszego systemu walki! Jako pacholę przepadłem w „jedynekę”, potem „dwójkę”, a później uśmiechałem się przez łzy, grając w „trójkę”. Archolos to powrót do lat świetności – z masą usprawnień i mrugnięciem okiem, nowymi mechanizmami (gotowanie! Crafting!) oraz toną sentymentu. Do tego dubbing daje radę. No i jest karczmaz o imieniu Bastian – same powody do uśmiechu!



DISCO ELYSIUM

THE FINAL CUT – WERSJA PL

AUTORKA: RANAFA

PC, PS5, PS4, XSX, NS | STRONA: 72

Ranafe: Cieszę się, że powstało to tłumaczenie, bo mimo że nie jest idealne, a puryści językowi i zwolennicy czytania w oryginale ominą język polski z pogardą, to jednak istnieje masa ludzi, którzy odpadli przy dość trudnym angielskim Disco. Kupiłam ten tytuł przyjaciółce, która akurat w angielskim nie jest mocna – cieszę się, że ma możliwość poznać tę świetną opowieść. Do pełni szczęścia brakuje mi jeszcze polskich lektorów. Tak, wiem co sądzicie o polskiej lokalizacji. Ale ja lubię takie eksperymenty.

Dael: Sądzę, że Disco Elysium to jedna z najlepszych gier w historii. Ale głosy w mojej głowie są w tej kwestii podzielone.

Smuggler: Nie ukrywam, że czekałem na spolszczenie, gdyż od ścian (a w sumie wielu ścian) angielskiego tekstu w oryginale odbiłem się dość boleśnie, bo też wcale nie była to prosta angielszczyzna. I powiem tak – to jest tak chore (dziwaczne, odjechane, niesamowite, porąbane, genialne), że dawkuje sobie parę godzin tej gry tygodniowo i jestem nią zachwycony. Dycha, którą dał Papkin – w pełni uzasadniona.

Cursian: Zniechęca mnie fakt, że cała gra sprowadza się do czytania i nie ma tu absolutnie nic, co pozwoliłoby na chwilę wytchnienia. Nie mam nic przeciw siedzeniu z nosem w książce, robię to codziennie, ale od gier oczekuję trochę większej różnorodności. Fabuła to jedno, ale przydałaby się też walka, albo chociaż skradanie się czy inne urozmaicacze. Dlatego właśnie BG2 > Planescape, mimo że ten drugi oferował nieporównywalnie lepszą opowieść. Mimo takich przekonań zламаłem się i kupiłem na wyprzedaży. Jakby co, będzie na ciebie, Ranafe! Dwie dychy zaryzykowałem!

Ranafe: Biorę to na klatę, Cursian! Poza tym to nie jest do końca tak, jak z czytaniem książki. Disco przypomina mi raczej wybitnie narracyjną sesję RPG.

CormaC: Kilka razy już przymierzałem się do zakupu Disco Elysium i za każdym razem wybierałem coś innego. Moja praca opiera się w dużej mierze na czytaniu, więc kiedy odchodzę wreszcie od komputera, trąc zmęczone oczy, kompletnie nie pociąga mnie perspektywa dalszego ślepienia w ściany literek.

Ranafe: CormaC, ale zawsze można czytać więcej. Możesz np. zrezygnować ze snu. Albo jedzenia.

Witold: Lub poczekać, aż wydadzą Disco Elysium Audiobook Edition.

Ottom: Gra, która jednocześnie kusi mnie i odrzuca. Głównie dlatego, że literek przyswajam każdego dnia dużo więcej, niż sam przelewam na papier (bo równie istotną lekcją, co samodzielne pisanie, jest podglądanie, jak robią to lepsi od nas). Stąd siadając do konsoli, robię się już odrobinę leniwy i wołałbym od tego wciąż bardziej smarkatego od książek medium dostać przekaz skondensowany i niezmuszający do długiej lektury. Z drugiej jednak strony jak tak sobie czytam, o czym są te wszystkie literki w tym przypadku... Z pewnością byśmy się z Disco Elysium polubili. Tylko jak tu znaleźć tyle wolnego czasu...

9kier: Usiadłam wczoraj do Disco Elysium po raz pierwszy i po 4,5-godzinnej sesji uświadomiłam sobie dwie rzeczy: po pierwsze bawiłam się wyśmienicie, a po drugie nawet nie ruszyłam głównego wątku. Grałam po polsku, porównując od czasu do czasu do czasu wersje językowe, i nie mam tłumaczeniu nic do zarzucenia.

„NAJLEPSZY FILM ROKU.”

– FOX TV



NA 4K ULTRA HD,TM
BLU-RAY 3D,TM
BLU-RAYTM i DVD

Dostępne w sklepach:

Media Markt

PARTNERZY MEDIALNI



POLITYKA

FOCUS

CO-ACTION

IGN

BOOKLIPS.PL

rebe

NOWY ŚWIAT

FILMWEB

RECENZJE

PLATFORMY: PC, XSX, XBO
PRODUCENT: 343 INDUSTRIES
FPS, SPACE OPERA, OTWARTY ŚWIAT



HALO INFINITI



TE

■ „Wielkie (mi) Halo!” mówi: **Smuggler**

Od lat zachodzę w głowę, dlaczego polscy gracze, generalnie lubiący space operry, jakoś nie wykazują wielkiego entuzjazmu wobec Halo. A to przecież obok KotOR-a i Mass Effecta znakomity cykl gier s.f., z niesamowicie rozbudowanym i kompletnym uniwersum, w którym dzieje się naprawdę wiele ciekawych rzeczy.



■ Moja ulubiona „lataczka” czyli Duch. Można na niego wskoczyć i wykopać pilota, by zająć jego miejsce. Ale uwaga, to działa w obie strony...



Postanowiłem więc przy okazji recenzji tej gry zareklamować ją tym, którzy dotąd nie mieli z Halo styczności. O fabule nie będę się rozpisywał – jest dobra i zaskakuje nas regularnie zwrotami akcji, których nie zamierzam spoilerować. Fanom powiem tyle, że **Halo Infinite stanowi bezpośrednią kontynuację wydarzeń znanych z „piątki”** – z tą różnicą, że koncentruje się na kultowym dla tej serii weteranie UNSC, Master Chiefie. Ale to, czego będziemy świadkami, korzeniami tkwi dobrych 100 tysięcy lat w przeszłości...

Produkcji z serii Halo jest multum. Główny cykl to sześć opowieści, składających się na dwie trylogie, a jest jeszcze sześć gier pobocznych. Potencjalni nowi gracze będą więc pewnie zastanawiać się, czy jest sens zaczynać przygodę od najnowszej odsłony i **czy nieznanomość poprzednich tytułów nie będzie tu problemem. Otóż – nie będzie.** W cza-

sie gry dowiecie się tego, co konieczne, by zrozumieć wydarzenia, które przedstawia, oraz poznać historię głównych bohaterów. To jak z Wiedźminem 3 – można się nim cieszyć, nie przeczytawszy powieści Sapkowskiego, acz obecni z nimi wychwycą w grze masę smaczków. Zresztą na wszelki wypadek zrobiłem wam krótką ściągę bez spoilerów (patrz: ramka „Co wiedzieć należy?”).

Nie cierpię poniedziałków...

Każdy ma czasem zły dzień. Albo bardzo kiepskie pół roku. Tyle mniej więcej spędził w przestrzeni kosmicznej Master Chief po tym, gdy statek, na pokładzie którego się znajdował, został zaatakowany przez Wygnańców. Z grubo ponad 5000 ludzi ocalał tylko on. A i to jedynie dlatego, że ten, który go pokonał w bezpośredniej walce, chciał go dodatkowo upokorzyć – wyrzucając z pogardą, niczym śmiecia, w kosmos. Lecz nie tak łatwo jest zabić

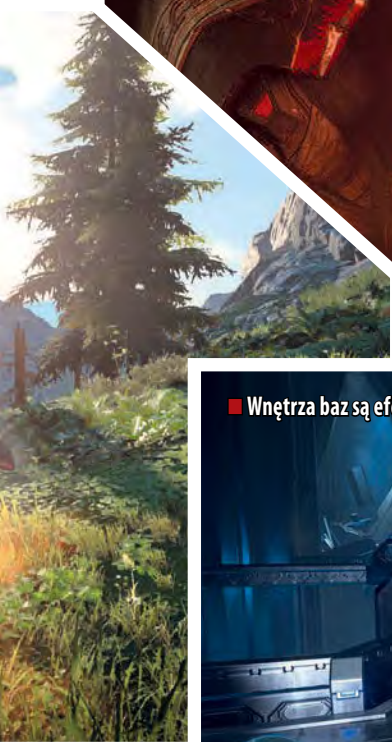
Spartanina w jego wyspecjalizowanym pancerzu bojowym. Jakies pół roku później na pogrążonego w hibernacji żołnierza natrafił pilot uszkodzonego promu transportowego, również dryfującego w okolicach Zeta Halo.

Gdy Chief wrócił pomiędzy żywych, przekonał się, że sytuacja jest jeszcze gorsza, niż mu się wydawało. Wygnańcy zaatakowali ludzi na szerokim froncie, zdobywając Zeta Halo, eksterminując obrońców i przejmując stworzone przez nich struktury. Na razie sytuacja wygląda tak, że siły UNSC w tym rejonie składają się z Master Chiefa uzbrojonego w znaleziony na pokładzie promu pistolet... z jednym nabojem. Dla Spartanina to nie problem. Ale że bez broni ani rusz, Master Chief zaczyna się za nią rozglądać. I **znajduje Broń. Tak ma na imię sztuczna inteligencja, która staje się nieodłącznym kompanem bohatera,**

Doskonała gra i najlepsza strzelanka, w jaką grałem od bardzo, bardzo dawna.



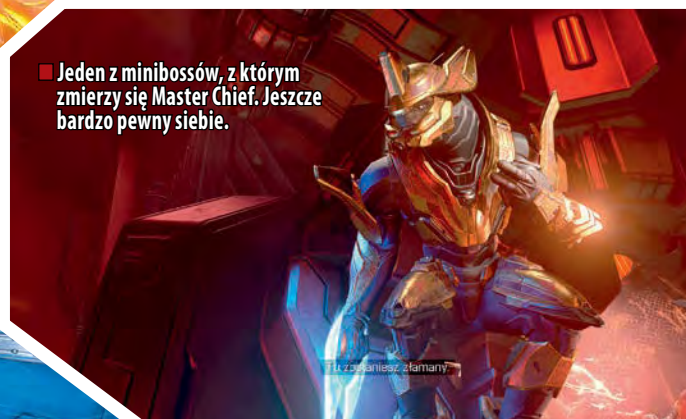
■ Woryginale ta pani nazywa się... Harbinger. Mamy też AI zwizualizowaną jako kobieta i brodatego pilota. A akcja rozgrywa się na ogromnej stacji kosmicznej stworzonej przez prastarą cywilizację. Brzmi jakoś znajomo, co nie?



■ Wnętrza baz są efektowne, ale dość sterylne.



■ Jeden z minibossów, z którym zmierzy się Master Chief. Jeszcze bardzo pewny siebie.



służąc radą, hakując wrażliwą elektronikę i prowadząc z nim rozmowy nieco wykraczające poza służbowe ramy. Fani Halo wiedzą, że kiedyś taką towarzyszką Master Chiefa była AI o nazwie Cortana. Bronia (tak ją sobie nazwałem, bo „Broń” brzmi mi jakoś sucho) godnie ją zastępuje. Ba, w sumie nawet podejrzenie przypomina Cortanę...

Władcy Pierścienia

Halo Infinite to zasadniczo **sandboxowy FPS** – choć są tu też sekwencje ukazane z perspektywy trzeciej osoby, gdy zasiadamy za sterami rozmaitych maszyn albo prowadzimy ogień z ciężkiej broni. Znajdziecie tu również delikatne smaczki rodem z erpegów, a nawet... strategii. **Uruchamiając grę, przygotujcie się na dłuższe posiedzenie.** Nastawcie się na ponad 20 godzin grania (czyli głównie nieustannego „tańca” w unikach przed atakami hord wrogów), a kto wie, może i grubo ponad 30, jeśli będziecie się angażować w misje poboczne i wybieriecie niekoniernie najniższy poziom trudności.

Ogromny świat Halo Infinite tętni życiem – powierzchnia Pierścienia jest

dziwnym miksem sztucznych geometrycznych struktur i różnych pieczołowicie odtworzonych biomów. Są tu pustynie, skaliste formacje, a nawet sielskie krajobrazy, gdzie w lepszych czasach badano rozmaite, przewiezione z innych planet formy życia. Być może pamiętacie, że pierwsze prezentacje tej gry, w teorii mającej pokazać moc konsol nowej generacji, spotkały się z ogromną krytyką graczy. Zarzucano, że wygląda raczej tak, jakby stworzono ją na PS3. Twórcy uspokajali, że to tylko wczesna alfa. Wersja finalna na pewno wygląda znacznie lepiej i nie mam powodu, by krytykować ją za oprawę. O muzyce powiem krótko – motyw przewodni jak zawsze brzmi niesamowicie, a cała reszta niewiele odstaje.

Spartanin na motocyklu

Pomówmy chwilę o samym Master Chiefie. Pancerz, w którym tkwi, daje mu spore możliwości bojowe, szczególnie po tym, gdy w miarę postępów w kampanii rozbudujemy go o rozmaite dodatki – skaner zagrożeń, wzmocnienia tarcz, plecak rakietowy itd. Na początku dysponujemy tylko linką z hakiem, dzięki której możemy się wspinać oraz przeskakiwać przez pozornie nieprzebyte przepaście, a także

wykorzystywać ją do robienia szybkich uników. Ale można też używać tego sprzętu w charakterze broni – np. by przyciągnąć wroga do siebie i zaatakować go wręcz albo by wyrwać mu z ręki energetyczną tarczę, którą się osłania. A gdy jeszcze ulepszyście to ustrojstwo tak, by przy trafieniu w nieprzyjaciela raziło go prądem...

Skoro o broni mowa, to przez całą grę możemy dźwigać tylko dwie naraz. Ale za to **wyбір oręża jest naprawdę wielki** – bo jak najbardziej można wykorzystywać to wszystko, co znajdziemy przy pokonanych wrogach. Broń kinetyczna, plazmowa, energetyczna; igłownica wystrzeliwująca samonaprowadzające się kolce, potężna snajperka wyrzucająca wolframowe dziury (bo trudno nazwać je pociskami). A także granatniki i granaty, bazooki, masa różnych karabinów szturmowych, miecze energetyczne, młoty grawitacyjne... jest w czym wybierać. Do tego w miarę postępów da się odblokowywać nowe rodzaje uzbrojenia.

Jak wspominałem, **są też środki transportu. Przyznam, że nie jestem wielkim fanem tych naziemnych, bo ich model jazdy jest dla mnie pokraczny.** Są chy- ➤

■ To moja ulubiona giwerka w grze. Jestem pewien, że każdy z was trafi na coś, co go zachwyci, bo wybór oręża jest ogromny, a strzeladła są bardzo zróżnicowane.



Heheszki

Podoba mi się ten rodzaj humoru, jakim przepojone jest Halo Infinite. Nie będziecie może ryczeć ze śmiechu, ale na pewno niejednemu raz się uśmiechniecie. Master Chief jest małomówny, ale jego wypowiedzi są nacechowane nieco gorzkim sarkazmem. Za to teksty Wygnańców to już momentami czysta burleska – wyzywają przeciwników („Człowiek śmierdzi strachem! I człowiekiem!”), docinają sobie, wymieniają ciekawe opinie i przechwałki („Wiesz, ilu ludzi dotąd zabiłem?! Prawie jednego!”), komentują odzywki innych („Spartanin mnie zranił!”), „Co, nie oddzwonił następnego dnia?” itd. No i Bronia, zachowaniem przypominająca nieco EDI z Mass Effecta, oraz neurotyczny pilot też swoje dokładają do puli.

botliwe i dość wywrotne – ale za to bez problemu można sobie skoczyć jeepem w trzystumetrową przepaść i wylądować bez szwanku... Podoba mi się za to fakt, że wiele maszyn jest wieloosobowych, więc możemy zabrać ze sobą marine obsługującego broń pokładową. Dużo bardziej cenię te latające.

W kupie siła

Mimo że Master Chief jest zasadniczo jednoosobową armią, **gra pozwala nam**

korzystać ze wsparcia żołnierzy UNSC. Okazuje się bowiem, że choć ludzkość poniosła klęskę na Zeta Halo, to nie był to całkowity pogrom. Utracono wszystkie bazy, ale na Pierścieniu pozostały izolowane grupy marines, prowadzące wojnę partyzancką. A w samych bazach przetrzymywani są jeńcy. Zatem bardzo wskazane jest, by po dotarciu na powierzchnię Pierścienia poświęcić sporo godzin na odbijanie budynków z rąk wroga i uwalnianie jeńców, a także odszukanie partyzanckich grup oporu. Nie tylko dlatego, że marines dołączają (na czas jakiś) do Master Chiefa. Nie możemy im wprawdzie wydawać żadnych rozkazów, ale po prostu robią swoje, czyli strzelają do wrogów i odciągają ich od naszej postaci. Tu muszę powiedzieć, że **cholernie podoba mi się AI**, które steruje enpcami. Nie pamiętam, bym od czasów pierwszego F.E.A.R. widział równie inteligentnie zachowującego się wroga!

Odbijanie baz daje nam dużo więcej. Po pierwsze – ma to pewne przełożenie na

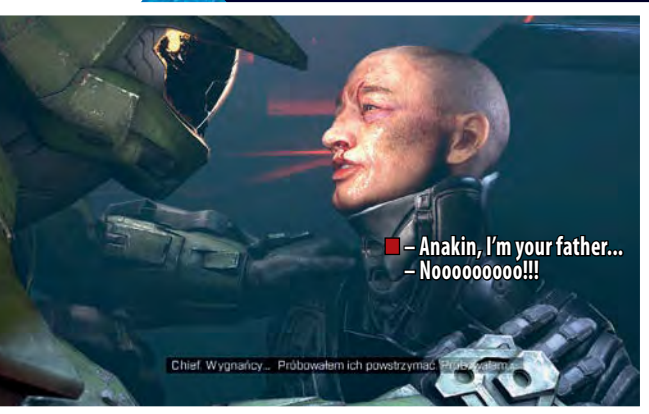
wydarzenia, jakie spotykają nas w misjach fabularnych. Jeśli np. dokonacie sabotażu Kuźni, czyli kompleksu naprawczego Przymierza, przełoży się to na mniejszą liczbę pojazdów, jakimi będą dysponować potem nasi przeciwnicy. Zdobyte bazy umożliwiają też szybką podróż pomiędzy nimi, co ma znaczenie, bo teren, na którym rozgrywa się akcja Halo Infinite, jest rozległy. Do tego **za zdobywane w kolejnych misjach**

„punkty waleczności” możemy odblokowywać nowe rodzaje uzbrojenia i maszyn – a także pobierać je w tych bazach. Tamże da się też wezwać żołnierza, który będzie nam towarzyszył w pojeździe, wybierając do tego jego specjalizację – snajper, szturmowiec itd. A wsparcie się przyda, bo wrogów jest wielu, a tropem Master Chiefa podążają członkowie elitarniej jednostki Wygnańców, zwanej Zabójcami Spartan...

...Haaalo, słyszysz mnie?!

Jest parę rzeczy, które mi się w Halo Infinite nie podobają. Irytowały mnie choćby

Długa, dobra space opera!



Chief, Wygnańcy... Próbowałem ich powstrzymać. Spróbujcie sami.



CO WIEDZIEĆ NALEŻY

➤ **SPARTANIE** – efekt projektu Dowództwa Kosmicznego ONZ (UNSC), mającego na celu stworzenie superżołnierzy – zmodyfikowanych fizycznie, genetycznie i technologicznie. Spartanie są wyposażeni w najnowocześniejszy sprzęt, w tym pancerz szturmowy Mjolnir.

➤ **MASTER CHIEF (JOHN-117)** – główny bohater, Spartanin drugiej generacji. W żadnej z gier z serii Halo nie ujrzeliśmy jego twarzy.

➤ **CORTANA** – sztuczna inteligencja stanowiąca kiedyś część ekwipunku bojowego Master Chiefa. (Teraz wiecie, skąd się wzięła nazwa microsoftowego wirtualnego asystenta...).

➤ **PRZYMIERZE** – grupa kilku obcych cywilizacji, nieco bardziej zaawansowanych technologicznie od ludzi; aktualnie w stanie wojny z Ziemią. Co prawda już nie całe Przymierze, a tylko pewna jego frakcja, zwana Wygnańcami, ale nie dzielimy włosa na czworo.

➤ **HALO** – coś w rodzaju zespołu gigantycznych sztucznych satelitów. Instalacja stworzona przez pradawną cywilizację, zwaną Prekursorami, jako superbroń na skalę galaktyczną. Obecnie Halo składa się z siedmiu ogromnych pierścieni. Akcja najnowszej odsłony gry toczy się na jednym z nich, zwanym Instalacją 07 lub Zeta Halo – struktura ta ma obwód rzędu 10 000 km.

przesadne elementy... platformowe. Są w grze miejsca, gdzie musimy za pomocą linki z hakiem skakać po rozmaitych pomostach nad przepaściami – a jeden nieprecyzyjny skok sprawia, że trzeba zaczynać od ostatniego autosejwa, co czasem oznacza z 10 minut w plecy. Mam dziwne wrażenie, że więcej razy zginąłem w ten sposób niż w walce z przeciwnikiem.

Zresztą **system sejków jest do bani!** Zapisy są automatyczne i do tego niezbyt częste, więc zwykle ich wczytywanie oznacza utratę 10-15 minut zabawy. A poczuć taką sytuację – raz wypadłem poza mapę. Konkretniej – spadłem w przepaść... i nie zginąłem, choć powinienem. Wyleźć stamtąd nie mogłem, więc załadowałem sejwa. I tu zonk! Z niejasnych przyczyn stan gry zapisał się... na dzień tej przepaści. A teraz najlepsze – każdy sejw nadpisuje poprzedni. Musiałem więc zacząć tę misję od początku, co oznaczało prawie

dwie godziny grania w plecy! A są też wieloetapowe questy fabularne liczące po trzy-cztery godziny każdy... Nieco rozczarowuje również otwarte zakończenie, z którego tylko jedno wynika jasno – będzie ciąg dalszy.

Master Chief rządzi!

Pomimo tych niedoróbek Halo Infinite to doskonała gra i najlepsza strzelanka, w jaką grałem od bardzo, bardzo dawna, nawet jeśli nie ma w niej nic naprawdę oryginalnego. A że trafiła do Xbox Game Passa (także na PC) – tym bardziej dajcie jej szansę. Jeśli kochacie shootery, space operę i Mass Effecta – Master Chief skopie wam tyłki. Rzekłem!

PS Jeden obraz mówi więcej niż tysiąc słów, więc obejrzyjcie teledysk Malukah poświęcony Halo: tiny.pl/9dkd5 (wszystkie sceny pochodzą z „czwórki”, więc nie będzie spoilerów z Infinite). Ciary! [CDA]

■ No proszę, Jacek Kaczmarski ma fanów nie tylko na Ziemi! Ogólnie polskie tłumaczenie daje radę, choć czasem trafiają się rozmaite dziwności. Np. jedna z postaci nazywa się... Przygnębiony Stos.



8+

- + oprawa
- + fabuła
- + długa kampania
- + klimat
- + AI wroga

- system autosejwów ssie!
- rozmaite niedoróbki
- cenzura – brak krwi
- otwarte zakończenie
- nic nowego w game-playu

PLATFORMY: PC, XSX, XBO
 PRODUCENT: 343 INDUSTRIES
 FREE-TO-PLAY, FPS, MULTI

HALO INFINITE MULTIPLAYER

■ Próbował ulec sentymentom: **Ottom**

Podczas grania w tryby sieciowe nowego Halo czasami zastanawiam się, jaki właściwie mamy rok. Czasami przypominam sobie, że to już przełom 2021 i 2022...

Długo przyszło nam czekać, aż nowa odsłona prawdziwej ikony Xboksa trafi wreszcie do sprzedaży. Data jej premiery to dzień bez wątpienia symboliczny, bo po raz pierwszy w historii nowe Halo dotarło bez jakiegokolwiek opóźnienia również na pecety. Rozbudowaną recenzję kampanii fabularnej autorstwa Smugglera zapewne już przeczytaliście. O multi piszemy natomiast osobno przede wszystkim z tego względu, że **Microsoft zdecydował się zrobić z trybów sieciowych w zasadzie drugą, odrębną grę**. Z kampanią łączą ją głównie menu, z poziomu którego możemy dokupić tryb singlowy. Jeżeli jednak kolejne perypetie Master Chiefa i spółki średnio was interesują, popykajcie ze

znajomymi możecie całkowicie za darmo, nawet bez posiadania Game Passa.

Jak za dawnych lat

Wszystko dlatego, że multi w Infinite jest darmowe, przynajmniej pozornie (o czym za chwilę), i dostępne również z poziomu Steamu. Pomimo kilku poważnych wad gameplay jako taki to naprawdę wysoka półka, a zarazem masa nawiązań do dawnych odsłon.

W samym multi kryją się tak naprawdę dwie gry, oferujące nieco odmienną zawartość. Pierwsza to coś dla fanów klasycznych arena shooterów. Mecze toczą się tu pomiędzy dwiema cztero-

ataki z pięchy. Stąd w arenowych starciach bywały i takie mecze, gdzie ponad połowę zabójstw gromadziłem, po prostu dusząc bezmyślnie sprint i podbiegając do oponenta, by wykończyć go dwoma szybkimi ciosami. Trochę to komiczne w momencie, gdy gość akurat pruje serią z karabinka, ale dystans jest zbyt mały, by był w stanie zrobić nam jakąkolwiek krzywdę. **Za balans musimy zatem dopisać grze spory minus.**

Oferta trybów arenowych jest całkiem spora, poczynając od klasycznego deathmatchu, przejmowania stref, drużynowego podkradania sobie flagi czy zaskakująco przyjemnego... ganiań na piłkę. Wygląda to tak, że na mapie znajduje się przypominający czaszkę balon, który trzeba złapać w garść i nie puszczać, żeby jak najdłużej nabijać punkty za posiadanie. Smaczku wszystkiemu dodaje fakt, że zawodnik „przy piłce” staje się tymczasowo bezbronny, co wymusza współpracę między ekipą. Radość z zabawy jest naprawdę ogromna.

Wystarczająca skala

Na osobnym biegunie znajdują się **większe bitwy, toczone w maksymalnie 24-osobowym gronie**. Rozgrywki bazują tu głównie na zdobywaniu kolejnych punktów kontrolnych. W porównaniu z nowym Battlefieldem jest to skala bez wątpienia nieco rozczarowująca – ale mówimy przecież o Halo, które od za-

Multi w Halo pod wieloma względami zatrzymało się w dawnych czasach.

■ Najciekawsze zabawki znajdziemy w specjalnych punktach na całej mapie.

osobowymi drużynami. Dość skromnych rozmiarów lokacje zaprojektowano tak, by napędzać dynamiczne wymiany ognia. Dodatkową ciekawostką jest fakt, że najmocniejsze bronie gromadzimy tu w locie, zbierając je w określonych punktach mapy.

Rozwiązanie to ma sporą zaletę, bo zawsze, gdy uda się podnieść jakąś silniejszą zabawkę, zaczynamy czuć bluesa. Z drugiej strony mam zastrzeżenia do balansu broni. Te podstawowe wydają się zdecydowanie za słabe, a przeciwnicy często przypominają gąbki na amunicję. O wiele mniej odporni są natomiast na...





■ Grając w sieciowe Infinite, czujemy się tak, jakbyśmy cofnęli się w czasie.



■ Ja latam... on lata.



■ Moduł siedzący oferuje sporo ciekawych mepek i trybów.

wsze miało przecież nieco inne aspiracje. Tutaj nieskuteczność broni palnej aż tak mocno już nie razi – głównie dlatego, że wspomniane ciosy z pięchy pojawiają się znacznie rzadziej, a walka toczy się na nieco większe dystanse. Atrakcją są też pojazdy naziemne, ale mechanika jazdy nieco rozczarowuje – mam wrażenie, że to ogólnie pięta achillesowa całego cyklu. Potężne wozy opancerzone poruszają się po mapach z zaskakującą gracją, w ogóle nie czuć ich mocy, a do tego są tak zwrotne, że trudno tu o jakąkolwiek precyzję. Z biegiem czasu da się do tego wszystkiego, oczywiście, przywyknąć. Tym niemniej jak na grę tak dużej marki, za którą stoi ogromny budżet, jest to niestety duży zawód.

Kredyty mile widziane

Darmowość modułu dla wielu graczy to wyłącznie pozory, co wynika z obranego przez Microsoft dość kontrowersyjnego modelu biznesowego. Szybko okazuje się bowiem, że **punkty zdobywane podczas meczów za kolejne fragi czy wspomaganie drużyny w boju niewiele w praktyce znaczą**. Ostatecznie jednak pomysł 343 Industries na zarabianie nie jest aż taki zły, jak go malują.

Developerzy radośnie olewają wszelkie trendy i nie uznają czegoś takiego jak nabijanie kolejnych leveli i ciągły progres rodem z Call of Duty. Jakiegolwiek

nagrody zdobywamy tu wyłącznie poprzez podnoszenie poziomu naszej przepustki sezonowej. Zwykle zabójstwo absolutnie nie wystarczy, by pchnąć pasek postępu. Musimy zainteresować się raczej wyzwaniem, wykonywanymi w ramach tzw. sezonów. Jeżeli zdecydujemy się kupić kartę, dostaniemy też dostęp do dodatkowych aktywności, których zaliczenie zapewni nam specjalne bonusy. Punkty trafiają na nasze konto np. po rozegraniu wymaganej liczby meczów czy wykonaniu zadań dziennych. W praktyce więc, jeżeli nie uda się nam akurat wykonać jakiegoś większego zadania, co mecz na nasze konto trafiają skromne „sumy”, typu 100-200 XP.

Sprawa to, że **progres staje się frustrująco wręcz powolny. W każdej chwili można jednak nieco go przyspieszyć, sięgając po kartę płatniczą**. Nie ma tu co prawda płatnych premii do doświadczenia, ale są nowe wyzwania, dające więcej nagród i więcej szans na podbijanie swoich „ikspeków” w kolejnym sezonie. Nowe przepustki mają pojawiać się co jakiś czas, pierwsza z nich jest ważna do 2 maja 2022 roku. Jeżeli zdecydujemy się sięgnąć do portfela, Infinite zamienia się w prawdziwy raj dla zbieraczy wszelkiego rodzaju skórek postaci czy ozdób dla broni. Choć część z nich możemy zdobyć również za darmo, przezabrany model biznesowy

staje się to zadaniem cokolwiek żmudnym, wymagającym wielu godzin grania.

Z drugiej strony bonusy nie dają nam tutaj żadnej przewagi (bardziej zaspokajają potrzebę zgarnięcia nagrody za podjęty trud), a ceny przepustek nie są zaporowe – wydaje mi się, że **wydatek 10 dolarów raz na kilka miesięcy to suma do przelknięcia, jeżeli chce się tu zostać na dłużej**. Warto też odnotować, że jest to jedyna forma płacenia za grę, nie występują tu żadne loot boksy.

Mimo wszystko jest dobrze

Ostatecznie więc multiplayer w nowym Halo okazuje się całkiem udany. Co prawda mocno rozczarowuje kiepskim balansem broni i mechaniką prowadzenia pojazdów, a system progresji niekoniecznie przemówi do ludzi wychowanych głównie na kolejnych odsłonach Call of Duty, ale błędy można poprawić, a powolny napływ nagród zastąpić radością z samego strzelania. Radosnego, nieskrępowanego, częstokroć oldskulowego. **O ile kampania fabularna próbuje pchać serię w nowym kierunku, multi wciąż trzyma się dawnego stylu**, a zarazem stanowi dość ciekawy eksperyment społeczny. Jak dobrze Microsoft na nim wyjdzie, najlepiej pokaże czas. [CDA]

7

+ oldskulowa formuła
+ masa świetnych trybów i map
+ po prostu dobrze się w to gra
+ przepustki zamiast loot boksów

— brak poczucia progresji
— kiepska mechanika jazdy
— balans broni mógłby być lepszy

PLATFORMA: OCULUS QUEST 2
 PRODUCENT: ARMATURE STUDIOS
 VR, SURVIVAL HORROR

VR



resident evil

■ Siedział, stał, chodził, grał: **Ninho**

Na przyjemność obcowania z grą VR składają się dwa czynniki: jakość samej gry oraz klasa headsetu, którego używamy. W przypadku Resident Evil 4 oba elementy są na równie wysokim poziomie.

Capcom niemal od początku istnienia ma w DNA wpisane wydawanie gier na wyłączność. Kto zna historię Resident Evil, ten wie, że pierwsze trzy części serii trafiły pierwotnie tylko na PlayStation, Code Veronica była produkcją na Dreamcast, a Resident Evil 4 nakręcał sprzedaż GameCube'a. I o ile w przeszłości wybór jednej platformy często okazywał się błędem, to w przypadku VR-owej odsłony „czwórki” Japończycy nie mogli podjąć lepszej decyzji. Quest 2 eliminuje bowiem wszystkie najważniejsze problemy rzeczywistości wirtualnej. Nie potrzebujemy do niego komputera ani żadnego okablowania. Zapomnijcie o kamerach śledzących ruchy i odsuwaniu wszystkich mebli w celu zrobienia miejsca.

Mniej więcej połowę kampanii Resident Evil 4 ograłem, siedząc na łóżku, i było to idealnie wygodne. Oczywiście wciąż najlepszą opcją jest maksymalnie duża ilość wolnej przestrzeni, pozwalającej sterować postacią, zwyczajnie chodząc, jednak na moich 50 metrach kwadratowych mogłem o tym tylko pomarzyć. Tymczasem dogodna technologia oraz solidnie wykonany, pełnoprawny port sprawiły, że **w lepszą wersję Resident**

Evil 4 nie grałem. Nawet jeśli miejscami czułem, że obcuję z tytułem 16-letnim.

Leon na Queście

Fabularnie przez ten czas zmieniło się niewiele. Jedyne odstępstwa od pierwotnego wzoru były kosmetyczne, choć i tak zdolały wywołać burzę (której nie rozumiem) – wycięto fragmenty cutscenek, w których Leon

znalazł się tutaj przypadkiem, a całość zaskakująco zyskuje na przeniesieniu do trybu pierwszoosobowego. Nie widząc, co dzieje się za plecami, musimy poślizgnąć się słuchem, drążkiem kontrolera lub... oglądać się przez ramię. To opcje płynące z wirtualnej rzeczywistości sprawiają, że momentami można niemal zapomnieć o dwóch dekadach, które upłynęły od premiery RE4 na GameCube. Dzięki temu, że jesteśmy wewnątrz akcji, możemy dowolnie naginać zasady stworzone przed 16 laty. To nic, że gra nie ma zaimplementowanego chowania się za osłonami i przyklejania do ścian – w końcu możemy

RE4 w rzeczywistości wirtualnej to zupełnie nowe doświadczenie.

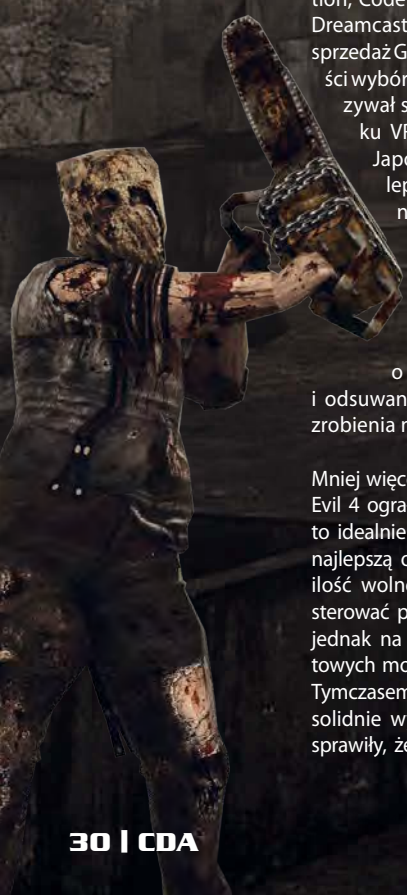
flirtował z Ashley, czy niesławne „pociski balistyczne” wystrzelone przez Luisa w kierunku córki prezydenta. Poza tym wszystko pozostało nienaruszone, podobnie ma się to zresztą w przypadku poziomów. **Capcom nie poszedł na łatwiznę i przeniósł do VR-u całą główną kampanię, bez żadnych skrótów.** Z tej perspektywy trochę łatwiej wybaczyć brak trybu Mercenaries (pojawi się w ramach wsparcia popremierowego) czy DLC Separate Ways, które pokazuje wydarzenia z perspektywy Ady Wong. Szczególnie że rozglądając się w headsecie, można naprawdę docenić to, jak niewiele zestarzał się level design gry.

Wszystko ma swoje miejsce, wszystko ze sobą współgra, żaden element nie

fizycznie kucnął za skrzynią, czy ostrzeliwać się, wychylając zza bezpiecznego winkla. Rozczarowany byłem jedynie wtedy, gdy moja próba przeczołgania się pod pułapką z dynamitem spełzała na niczym. Może i trochę odkurzyłem dzięki temu podłogę w pokoju, ale i tak materiał wybuchowy został zdetonowany tuż nad moją głową, a ja zobaczyłem planszę z napisem „Game Over”.

Teleportuj się od kłopotów

To, o dziwo, zdarzało się dość rzadko, choć główna w tym zasługa wybranego przeze mnie trybu sterowania. Płynne poruszanie się poprzez wychylenie gałki kontrolera okazało się dla mojego błędnika zbyt intensywną przygodą (więcej



■ Można powiedzieć, że straciłem dla niego głowę.



■ To ja i mój kręgosłup po 10 godzinach pracy przed komputerem.



o powodach w ramce), musiałem się więc zdecydować na teleportowanie postaci w wybrane miejsce. Wprawdzie zasięg nie jest nieograniczony, ale i tak pozwalało to w szybki sposób uciec z nawet największej opresji. Nieco cierpi na tym atmosfera zaszczucia – czemu mam się bowiem bać Garradora, skoro mogę bez problemu teleportować się za jego plecy i zaatakować umiejscowiony tam słaby punkt?

Ułatwieniem jest również to, że **po raz pierwszy w „czwórce” możemy strzelać i chodzić jednocześnie, a także dzierżyć dwie sztuki broni naraz**. Uwspółcześiony został też system sekwencji. Stan gry nadal zapisujemy za pomocą maszyn do pisania, ale gra raczy nas również okazjonalnymi checkpointami. Niektóre stare tricki wciąż dają sporo radości – zestrzelenie lecącej w naszym kierunku siekiery to jeden z takich momentów. Zawiodą się natomiast weterani RE4, którzy wiedzą, jak bardzo grę ułatwia możliwość strzelenia przeciwnikowi w kolano i wykończenie go nożem, gdy upadnie. Dlaczego? Problem polega na tym, że momentami trudno

dobrze ocenić dzielącą nas od wroga odległość i można spóźnić się z atakiem (tyczy się to również QTE pozwalających kopnąć potwory z półobrotu). Wrażenie robią oczywiście walki z potężnymi bossami – pamiętam, jak po raz pierwszy zadarłem głowę, by spojrzeć w oczy El Gigante.

Wszystko pod ręką

W grze VR-owej kluczowym aspektem jest dobrze zaprojektowany interfejs. W przypadku RE4 wszystko działa jak należy. Mamy do wyboru dwa tryby zarządzania ekwipunkiem – realistyczny i uproszczony. Ten pierwszy pozwala na sięganie do broni, którą mamy przy pasie, a także po przyciśnięciu do piersi granat czy spray leczący. Potrzebujemy większej siły ognia? Sięgamy na plecy, z których ściągamy shotguna czy inny karabin wyborowy (dostępna jest tam tylko jedna sztuka broni dodatkowej, wybranej wcześniej w menu). Magazynki również możemy zmieniać w realistyczny (acz uproszczony) sposób. Nic nie stoi na przeszkodzie, by te opcje wyłączyć, jednak w moim odczuciu gra wiele na tym traci.

Problem odświeżania

Resident Evil 4 na Quescie 2 ma jedną poważną wadę – odświeżanie na poziomie 72 Hz. Wprawdzie 120 Hz można odblokować za pomocą zewnętrznego programu, jednak nie wykorzystałem tego sposobu, podobnie jak podczas recenzowania innych gier nie instaluję fanowskich patchów i modów. A natywne 72 Hz sprawiają, że sterowanie za pomocą wychylania gałki kontrolera jest niewystarczająco płynne i ma zbyt duże opóźnienie, by mój błędnik nie wariował. Leon porusza się z minimalnym lagiem, a efekt jest taki, że ma się wrażenie, jakby grunt osuwał się nam spod stóp. Dla mnie był to problem niestety nie do przeskoczenia.

■ Tak zwany badass moment.



Cieszy również szeroki wachlarz możliwości dostosowania tego, jak chcemy oglądać rozgrywkę – możemy grać, stojąc i siedząc, wybierzemy własny wzrost (by dopasować do niego poziom kamery), a także to, czy jesteśmy prawo-, czy też leworęczni. Kilka chwil spędzonych w ustawieniach pozwala na zdecydowane zwiększenie przyjemności płynącej z zabawy.

A tej podczas kilkunastogodzinnej kampanii nie brakuje. Tak, wciąż wkurzają w niej te same rzeczy, co kiedyś – niańczenie Ashley bywa męczące, irytują niewidzialne insekty (tj. Novistadorzy), mogące jednym atakiem pozbawić nas życia, a ostatnie, nastawione tylko na akcję etapy zaburzają przyjemny, survivalhorrorowy nastrój wcześniejszych rozdziałów.

Nie zmienia to jednak faktu, że choć momentami widać, również pod względem grafiki, że mamy do czynienia z grą sprzed prawie dwóch dekad, to jednocześnie **wciąż czuć, co sprawiło, że w 2005 roku była to produkcja pod wieloma względami niepowtarzalna i genialna**. A możliwość sprawdzenia tego w wirtualnej rzeczywistości dodaje Resident Evil 4 jedynie kolejny poziom wyjątkowości. [CDA]

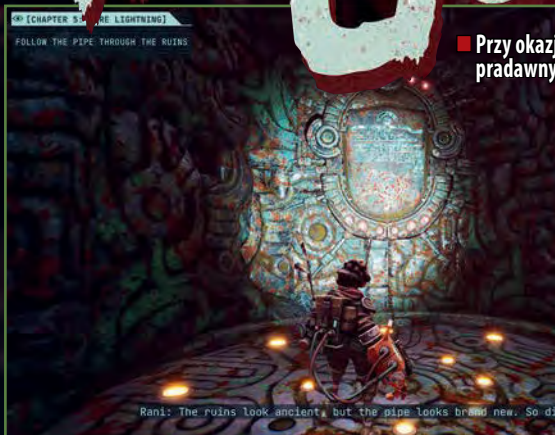
8

- + pełny port głównej kampanii
- + udane dostosowanie sterowania do VR-u
- + dzięki możliwościom VR-u walka zyskuje na głębi
- + to wciąż cudowny Resident Evil 4

- momentami czuć, że to port 16-letniej gry
- zbyt niskie odświeżanie (72 Hz)
- brak Mercenaries i DLC z Adą
- niezdarne QTE podczas walki

PLATFORMY: PC, XSX, XBO
 PRODUCENT: THUNDERFUL DEVELOPMENT
 LOGICZNA, PLATFORMOWA, GLUTY

THE GUNK



■ Przy okazji zwiedzimy też ruiny pradawnych cywilizacji.

■ Przyroda stopniowo przejmuję na powrót kontrolę nad światem.



SteamWorld 3D

Na The Gunk gry 3D tego producenta się nie skończą. Kolejnym projektem jest SteamWorld Headhunter. Na jego temat wiemy na razie niewiele – przeniesie nas na Dzikie Zachód, a oparty na kooperacji gameplay ponownie ma być nietuzinkowy. Zwiastun sugeruje, że czekają nas m.in. pojedynki rewolwerowców. Premiera w bliżej nieokreślonym momencie 2022 roku.

■ Zasysał zamiast wykopywać: **Otton**

W swojej najnowszej grze studio Thunderful Development (dawniej Image & Form) postanowiło odpocząć nie tylko od perspektywy 2D, ale także cyklu SteamWorld.

Zawsze cenilem Szwedów za kreatywność – od metroidvanii z kopaniem przeszli płynnie do kosmicznej turówki, by następnie zaserwować nam miks karcianki z RPG. The Gunk, choć już mniej oryginalny, stanowi kolejny przykład niezłej zabawy z formą. Przygoda kręci się tym razem wokół tajemniczych glutów,

rożne cywilizacje, której szczegółów pozwolę sobie tutaj nie zdradzać.

Niech się ktoś zjawi...

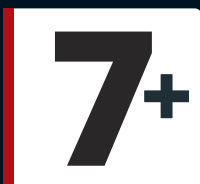
Nagrodą za oczyszczanie kolejnych obszarów z toksycznego szlamu jest widok budzącego się do życia globu i rozkwit roślinności tak bujnej, że aż wprawiającej

wuże nam proste zagadki, w których trzeba przykładowo znaleźć odpowiednie nasionko i rzucić nim we wskazane miejsce, by wyrosła łodyga, po której możemy się wspiąć. Inne z kolei wybuchają po chwili niczym bomba. Do naszej maszyny wciągamy też wreszcie kilka typów materiałów, które pomogą nam lekko usprawnić posiadany ekwipunek. **Czasami z nowymi gadżetami warto cofnąć się do już odwiedzonych poziomów**, ogółem jednak gra jest mocno liniowa. Nieraz mamy wrażenie, że do wyboru jest więcej niż jedna ścieżka, ale ta poboczna zwykle kończy się szybko po zebraniu kilku materiałów craftingowych. Tu również bez szaleństw – dzięki surowcom możemy lekko ulepszyć „odkurzacza”, np. sprawić, że zacznie wciągać nowe nasiona czy strzeli fireballem w zamek drzwi.

...i to wyczyści

W zasadzie nie mam The Gunk zbyt wiele do zarzucenia, może poza tym, że raz zrestartowało mi komputer oraz... skończyło się równie nagle, co miejsce na recenzję. Całość jest grzechu warta, ale szkoda, że ostatecznie pomysł nie został mocniej rozwinięty, bo posiedziabym przy tym jeszcze trochę. **Gdyby choć po napisach było tu jeszcze cokolwiek do roboty...** Nie przedłużając zatem i nie męcząc was kolejnymi tekstami typu „jakie to relaksujące”, polecam po prostu przedłużyć Game Passa i zapoznać się z nowym dziełem twórców serii SteamWorld na własną rękę. Kupno samej gry wielkiego sensu jednak nie ma. [CDA]

Twórcy SteamWorldów tym razem zachęcają nas do... wciągania glutów.



+uroczy i pozbawiona przemocy
 +wciąganie glutów daje masę frajdy
 +bardzo ładna oprawa graficzna
 +warta poznania historia w tle

-kończy się bardzo szybko
 -jednorazówka
 -raz zawiesiła mi komputer na amen

które opanowały odległą planetę. Ich źródłem jest pasożyt, który stopniowo uśmierca glob. Katastrofie może jednak zapobiec gracz, dzierżący nietypowe narzędzie, stanowiące połączenie odkurzacza i rękawicy. Naszym głównym zadaniem będzie posprzątanie całego tego bajzlu i przywrócenie gasnącego raju do życia.

Wiele czasu nam to nie zajmie, bo przygoda pęka po około pięciu godzinach. Od razu wspomnę jednak, że warto uważnie śledzić wydarzenia na ekranie. Nie tylko dlatego, że nasz odkurzacza zasysa glutu w takim tempie, iż mógłby mieć problemy ze spełnieniem unijnych limitów mocy. Gra **ma też do opowiedzenia całkiem interesującą historię**, zahaczającą o sta-

w zachwyty. **Widzimy podnoszące się do życia liście i rozkwitające rośliny, przełamujące swoją kolorystyką wszechobecną szarość.** Wizualnie przypomina to nieco motyw znany choćby z Kena: Bridge of Spirits, nawet jeżeli jakoś oprawy graficznej w obu grach jest nieporównywalna. Co prawda nie na korzyść recenzowanej tu produkcji, ale i tak jest na czym oko zawiesić. Czasami obok glutów pojawiają się też robaki, którymi po zassaniu do rury możemy strzelać niczym pociskami. Walka jednak po prostu sobie jest – wprowadza odrobinę urozmaiceń, ale niespecjalnie przymusza nas do większego wysiłku.

The Gunk jest mimo wszystko bardziej symulatorem spacerowicza. Czasami ser-

■ GRALIŚMY NA: PC ■ WERSJA PL: BRAK

■ PC: WIN 10, PROCESOR DWURDZENIOWY, 4 GB RAM, KARTA GRAFICZNA 2 GB

PLATFORMY: PC, XSX, XBO
PRODUCENT: EXBLEATIVE
ZRĘCZNOŚCIOWA, PRZYGODOWA, SF

EXO ONE

Na przykład podróż pomiędzy kolejnymi planetami za pomocą jakichś międzywymiarowych łączy (?) jako żywo kojarzy się od razu ze słynną psychodeliczną sceną z „Odysei”, gdy astronauta przemierza czas i przestrzeń w feerii kolorów i otaczających go dziwnych form... Nawiasem mówiąc, na powierzchniach odwiedzanych przez nas planet pojawiają się rozmaite budowle, przypominające „czarne monolity” z tego filmu, i na pewno nie jest to przypadek.

Palantir, który lata

Początek jest mocno dezorientujący. Oto sterujemy toczącą się po powierzchni obcej planety kulą (przypomina palantir

Jak powinniśmy to robić? Oraz – przede wszystkim – DLACZEGO powinniśmy to robić? Oto są pytania... a **gra nie za bardzo pomaga nam znaleźć odpowiedzi. Nie uczy nas też sekretów sterowania kulą**, która, jak się okazuje, potrafi kontrolować grawitację (którą zwiększamy, by rozpędzić kulę, gdy np. toczymy się w dół zbocza, a zmniejszamy, by wyskoczyć w powietrze, zmienić się w dysk i poszybować). Tylko od czasu do czasu wyświetla kombinację klawiszy, uruchamiającą jakąś sekwencję ruchów. Swoją drogą, polecam grać na gamepadzie.

Nie wiedząc, co robić, ruszam w końcu w kierunku tego promienia, co okazuje

Kontemplacyjna zręcznościówka z zagmatwaną fabułą.

z ekranizacji „Władcy Pierścieni”), która może też przekształcać się w szybujący dysk. Gdzieś na horyzoncie widać jaskrawy, błękitny promień strzelającego w niebo światła. Co teraz powinniśmy zrobić?

się słuszną decyzją, gdyż jest to teleport umożliwiający przeskok na kolejną planetę. A jest ich w sumie dwanaście, każda znacząco różna od reszty – są światy pustynne, wulkaniczne, arktyczne i oceaniczne. Jest też glob przypominający rodzinny dom rasy Wookiee ze świata Star Wars. W trakcie toczenia-lotu-skoku w kierunku promienia (a także w czasie przeskoku na kolejny świat) od czasu do czasu pojawiają się flashbacki, niekiedy trwające dosłownie ułamek sekundy,

Turla! palantira przez Wszechświat: **Smuggler**

Nie wiem o Jayu Westonie z jednoosobowego studia Exbleative nic – poza tym, że pracował nad tą grą pięć lat i niewątpliwie zalicza „Odyseję kosmiczną 2001” do swoich ulubionych filmów. To widać, słysząc i czując.

■ Z pomocą takiego promienia przeskakujemy na kolejne planety.

czasem nieco dłuższe, prezentujące zarysy fabuły. A w niej pojawiają się m.in. tajemniczy sygnał radiowy z kosmosu oraz niezbyt udana wyprawa Ziemiaków w okolice Jowisza. Jaki to ma związek z tym, co właśnie robimy? Tego nie zdradzę, bo jako że gra trwa zaledwie dwie-trzy godziny, każdy z was może sam się przekonać. O ile tylko zna angielski, bo wersji PL brak.

...WTF?

Trudno mi zdefiniować tę grę. Przygodówka? Zręcznościówka? Z jednej strony elementy zręcznościówki są podporządkowane fabule – nie da się zginać, kolizje z gruntem nam nie szkodzą (można też zbierać power-upy zwiększające możliwości statku – o tym też gra nie mówi nam wprost...). Z drugiej strony owa fabuła zdaje się mocno schowana w gameplayu, a i sama w sobie nie zachwyca i nie wciąga. (Może to dlatego, że gra jest zbyt krótka, by poważniej się w nią wczuć?).

To, co w Exo One jest najlepsze, to eksploracja nowych światów. Ale nie da się ukryć, że są one – mimo że bardzo atrakcyjne wizualnie – dość sterylne i pustawe. A na dłuższą metę toczenie kulki przed siebie – czasem nawet po dnie oceanu! – nie dostarcza zbyt ekscytujących wrażeń. Tym bardziej że otwartość tego świata jest dość iluzyjna – możemy go eksplorować w obrębie „korytarza” (wprawdzie dość szerokiego), z którego nie można się wyrwać. Mnie ta produkcja nie porwała. Może dlatego, że nie przepadam za „Odyseją kosmiczną”. [CDA]

■ W tej grze cel jest niczym, a droga wszystkim.

6

+ eksploracja planet...
+ ...a każda jest inna
+ świetnie się gra w słuchawkach
+ kontemplacyjna zręcznościówka

— niezbyt długa
— dość sterylne te planety
— fabuła nie wciąga
— mocno liniowe

PLATFORMY: PC, PS5, XSX
 PRODUCENT: MONOKEL
 PLATFORMOWA, LOGICZNA, CZERN I BIEL

WHITE SHADOWS

■ Szukał światła, błądząc w ciemności: **Eugeniusz Siekiera**
 – Wszystkie zwierzęta są równe – zdecydowano.
 – Z wyjątkiem ptaków – dodały wilki. – Bo dobry ptak to martwy ptak.

Był sobie świat zamieszany przez antropomorficzne zwierzęta. Żyły sobie w zgodzie – do czasu wybuchu wojny, która zniszczyła Słońce. Na gruzach starej rzeczywistości wspólnymi siłami udało się zbudować nową, pogrążoną w wiecznej ciemności. Gdy pojawiła się tajemnicza zaraza, wilki obarczyły winą ptaki, narzucając pozostałym swoją wolę i dominację. Reszta zwierząt temu przyklęsnęła, część ze strachu, inne zapewne dlatego, że potrzebny był kozioł ofiarny. Ptaki siłą przymuszono do pracy, a z czasem zdegradowano je do miana rzeczy, mięsa wykorzystywanego przy produkcji baterii. Najcenniejszym towarem w świecie ciemności stało się bowiem światło.

Monochromatyczna dystopia

Reinterpretacja Orwellovskiego „Folwarku zwierzęcego” pozwoliła ekipie Monokel stworzyć autorską opowieść poruszającą kilka ważkich kwestii. **Pod płaszczykiem platformera z elementami gry logicznej przemycają problematykę prześladowań i uprzedzeń rasowych**, mówią o podziałach klasowych i wykluczeniu. Z tą przyciężką tematyką doskonale współgra szata graficzna

– stonowana, bazująca na głębokiej czerni i przydymionej bieli. Ostatecznie jaki może być świat pozbawiony nie tylko nadziei, ale i światła słonecznego,

Świat pozbawiony nadziei i światła słonecznego. Aż żal wyjeżdżać.

skąpany w mdłym blasku pojedynczych lamp i neonów?

W skórze niejakiej Ravengirl trafiamy do Białego Miasta. To ponury moloch wyrwany wprost z koszmarów futurystów. Strzeliste budowle sięgają czarnego nieba, a gargantuiczne konstrukcje przylatują swymi rozmiarami. Zwiedzimy spory fragment tej odpychającej metropolii, wdrapując się na nienaturalnie długie drabiny, lawirując na niepewnych kładkach (trochę niezgrabnie z uwagi na bezwładność bohaterki podczas skoków), podróżując na wagonach zawieszonych na szynach kolejki. Gdzieś w tle nieustannie przewijają się potężne maszyny latające i maszynaria niewiadomego przeznaczenia, a **uciekająca kamera ukazuje w szerokich kadrach nieprawdopodobne rozmiary tego świata**. W trakcie naszej eskapady wylądujemy na arenie telewizyjnego show, w którym ku uciechu publiczności morduje się ptaki, odwiedzimy zbudowane na samym dnie Birdtown, sklecone ze złomu i śmieci azyl dla wykluczonych, a koniec końców spróbujemy wymierzyć oprawcom sprawiedliwość, pnąc się ku szczytowi najwyższego z budynków.

Opowieść na pierwszym miejscu

W White Shadows ważniejsza jest płynność narracji niż piętrzące się lawinowo

wyzwania. Owszem, **w tym grobowo ponurym uniwersum niemal wszystko chce nas zabić, bohaterka z kolei nie potrafi walczyć** ani nawet się obronić – może jedynie uciec bądź schować się w głębokim cieniu. Z drugiej strony miejsca, które wymagają szczególnej zręczności, można policzyć na palcach jednej ręki. Gra nie serwuje pułapek i sideł, w które przy pierwszym podejściu bankowo damy się złapać. Zagadki logiczne też nie przyblokują nikogo na dłużej, to zaś sprawia, że do napisów końcowych możemy dotrzeć przed upływem dwóch godzin.

Przyznam, że uwielbiam takie klimaty. Sugerując się samymi screenami, wiedziałem, że muszę w to zagrać. Przeczucie mnie nie zawiodło – wizualnie gra przypomina znane wszystkim Limbo i Inside, ale sporo też w niej niedocenionej Monochromy, znajdzie się nawet szczypta Little Nightmares i lekki posmak Black the Fall. **Nietuzinkową oprawę graficzną doskonale uzupełniają ścieżka dźwiękowa, bazująca w dużej mierze na muzyce poważnej**. „Marsz triumfalny” Verdiego, „Cwał Walkirii” Wagnera czy „Czarodziejski flet” Mozarta to tylko wybrane przykłady, ale idealnie zilustrowały tę przynębiającą rzeczywistość. Tym większy żal, że nie mogłem zostać w niej dłużej. [CDA]

7+

+ sugestywny, dystopijny świat
 + porusza ważne i trudne tematy
 + przyjemna, płynna rozgrywka
 + muzyka poważna to strzał w dziesiątkę

– brak większych wyzwań zręcznościowych
 – zagadki logiczne z gatunku symbolicznych
 – zbyt krótka, to uniwersum zasługuje na więcej

■ Białe Miasto to jedno z najbardziej ponurych miejsc w historii ponurych miejsc w grach.

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, NS
PRODUCENT: YACHT CLUB GAMES
ROGUELIKE, LOGICZNA

Rozgrywka
mocno ewoluuje
na kolejnych
etapach.

SHOVEL KNIGHT
Deals +1 damage
on hit

Im więcej pustych pól na planszy, tym
więcej czasu na oddech.

CD-ACTION
POLECA

SHOVEL KNIGHT POCKET DUNGEON

■ Jadł łakocie i witaminy: **Ottom**

Twórcy Shovel Knighta to nieźle trolle. Na początku każą człowiekowi czekać siedem lat na sequel, a później serwują pod tym samym logo... własną wersję Candy Crush Sagi.

Po wielu latach od premiery Shovel Knighta na temat ciągu dalszego wiemy jedynie tyle, że studio stojące za przygodami rycerza uzbrojonego w łopatę wciąż go rozważa. W tym czasie oficjalnie developer zajmował się głównie konwersjami na kolejne platformy, względnie wydawaniem dodatków – niby nieźle, ale liczyliśmy na więcej. Yacht Club zdążyło nawet wspomóc wydanie stworzonego przez solistę, prześwietnego Cyber Shadow (recenzja w CD-Action 03/2021), mocno nawiązującej do ich dzieła platformówki w trochę innych realiach. No i koniec końców przyszła pora na powrót rycerza marnotrawnego. **Mimo wyraźnego poczucia, że jest to odsłona poboczna, czas upływa przy niej bardzo miło**, głównie z uwagi na nietypowy mariaż gatunków.

Średniowieczny Riddler

Candy Crush Saga ze wstępu to nie aż tak duże nadużycie. Nasz bohater musi zaakceptować odmienne

zasady, bo rusza tropem złowrogiego Puzle Knighta, którego pokonanie wymaga odrobiny tężyzny umysłowej. Zabawa wygląda tak, że wrzucani jesteśmy na skromnych rozmiarów plansze, które z każdym wykonanym przebiegiem zapełniają się nowymi obiektami – potworami, skrzynkami czy kamieniami. Naszym zadaniem jest przetrwać nawałnicę na tyle długo, by z nieba spadły drzwi prowadzące do kolejnego poziomu oraz klucz do nich. Planując możemy rzucić jasną czyśćć, wymachując bronią, ale trzeba robić to w mądry sposób. **Obrażenia zadawane jednemu przeciwnikowi przenoszą się też na osobników tego samego typu, o ile tylko stykają się z atakowanym polem.** Warto więc kombinować, by pod wpływem grawitacji stworzyć jak największe skupiska, a następnie pozbyć się całej grupy. Dodam, że większość wrogów nie pada od jednego ciosu.

I nie byłoby w Pocket Dungeon tyle smaku, gdyby nie pojawiające się wraz z kolejnymi dungeonami utrudnienia. Każdy przeciwnik zachowuje się w nieco inny sposób. Jeden po ataku zasłania się tarczą (co wymusza zadanie kolejnego ciosu z innej strony), inny na dwie tury po otrzymaniu obrażeń zaczyna się w ducha, kolejny zaczyna razić prądem – i tak dalej. Z czasem pojawiają się też długie węże, zajmujące kilka pól minibossowie oraz pełnoprawni szefowie (potyczki z nimi to odrębne etapy).

W hubie między kolejnymi porażkami możemy się natomiast rozwijać, a także nieco nagiąć zasady i skorzystać z kilku punktów kontrolnych, pozwalających ominąć zaliczone już misje. Nic nie da jednak takiej satysfakcji, jak pokonanie gry na jednym życiu.

Turowy ukrop

Na każdym etapie uczymy się czegoś nowego, a grę urozmaicają jeszcze bomby, zapadające się pola czy znajdowania. Jest też dwuosobowe multi, w którym ściągamy się o lepszy wynik. Żeby nie było

Świetny miks Shovel Knighta oraz Candy Crush Sagi.

za łatwo, w Pocket Dungeon tury mają restrykcyjny limit czasowy, które musimy zatem dość szybko. Ważne jest też dbanie o pasek zdrowia. Śmierć nie jest końcem, ale odrodzenie następuje dopiero po dłuższej chwili, podczas której liczba obiektów na planszy szybko rośnie. Giniemy definitywnie dopiero wtedy, gdy skończą się puste pola.

Choć o wiele chętniej przytuliłbym już pełnoprawny sequel, ostatecznie i tak wpadłem w Pocket Dungeona na długie godziny, szybko wczuwając się w specyficzny rytm zabawy, zainteresowany poznawaniem kolejnych urozmaiceń. To rzecz niby bardzo prosta, ale **szalenie dobrze zrobiona i wypełniona specyficzną magią**, z powodu której siedzimy przed ekranem zdecydowanie dłużej, niż nakazywałby zdrowy rozsądek. Za tyle godzin świetnej zabawy 70 zł to dobra cena. |CDA|

8+

+ prosta do zrozumienia, szalenie wciągająca
+ masa urozmaiceń i modyfikatorów
+ specyficzny rytm zabawy
+ wzorem poprzedniczki bardzo ładna

— no dobrze, ale kiedy ty „dwójka”...?

GRALIŚMY NA: PC WERSJA PL: BRAK
PC: URUCHAMIAJĄCY SIĘ

CDA | 35

PLATFORMA: PC

PRODUCENT: MIMIMI GAMES

SAMODZIELNY DODATEK, NINJA, TAKTYCZNA

SHADOW TACTICS

BLADES OF THE SHOGUN

Aiko's Choice

■ Znowu przywdział czarną pidżamę: **Cursian**

Niesamowici są ci ludzie z Mimimi. Trzecia gra, trzeci raz to samo i trzeci raz genialnie. Oni chyba nie potrafią nic szchrzącić.

Doskonale pamiętam, jak wielkim zaskoczeniem było dla mnie pierwsze Shadow Tactics, bo zupełnie nie wierzyłem w ten projekt. Trudno się zresztą dziwić: odwoływanie się do hitu sprzed lat, odważne obietnice, studio bez większego dorobku – słyszałem to milion razy i z reguły kończyło się dość żałośnie.

Wbrew wszelkiemu prawdopodobieństwu samurajski krewniak Commandos okazał się jednak rewelacyjną grą. Nie tylko zapewnił Mimimi prawa do stworzenia Desperados III, ale także tchnął

nowego ducha w cały gatunek, inspirując choćby powstanie polskiego War Mongrels. Wyrastając z przerwy,

jaka pojawiła się w grafiku pomiędzy przygodami Coopera a „kolejnym dużym projektem”, Mimimi postanowiło powrócić do Japonii okresu Edo w ramach samodzielnego dodatku Aiko's Choice.

Ta od przebieranek

Oprócz tego, że było wspaniałą taktyczną skradanką, Shadow Tactics przykuwało też uwagę całkiem niezłą fabułą. Nie była to może opowieść godna wyrzycia w kamieniu, ale losy piątki niecodziennych skrytobójców śledziło się z niekłamana przyjemnością. Akcja Aiko's Choice rozpoczyna się tuż przed ostatnią misją z „podstawki”. Kiedy ekipa szykuje się, by położyć kres knowaniom Kage-samy, na scenę niespodziewanie wkracza była mistrzyni Aiko. Kunoichi zdaje sobie sprawę, że przeszłość wła-



śnie ją dogoniła, i nim będzie mogła skupić się na zasadniczym celu, musi domknąć porzucone przed laty sprawy.

Gdybym miał wskazać największą słabość Aiko's Choice, postawiłbym właśnie na fabułę. Winić za to trzeba nie tyle twórczą zapaść scenarzystów, co ograniczone pole manewru i zwartość całego projektu. Trudno popisać się czymś szczególnie złożonym, celując w sześć-siedem godzin zabawy. Mimimi robiło, co mogło, zmuszając bohaterów do regularnych pogaduszek w trakcie zadań, ale efekt i tak jest dość letni. Na szczęście nie to jest w tego typu grze najważniejsze.

Koronkowa robota

Niemieckie studio zawsze przykładalo się do projektowania poziomów, jednak tym razem przeszło samo siebie. **Na Aiko i jej sojuszników czekają co prawda zaledwie trzy główne misje(*), za to każda z nich to mała perełka**, którą powinno się pokazywać jako wzór dla przyszłych naśladowców. Zabawa zaczyna się dość leniwie, by dać graczom szansę

na odświeżenie starych nawyków, lecz nawet wtedy można poszaleć, atakując z dachów, rozciągniętych nad ziemią lin i innych niespodziewanych pozycji. Później drużyna wybiera się na archipelag małych wysp, stanowiących swoiste zagadki logiczne, każdorazowo wymuszające nieco inne podejście. Najciekawiej jest pod koniec: nie dość, że całą mapę wypełniono zmyślnymi pułapkami, tylko czekającymi, by wykorzystać je przeciw nieostrożnym strażnikom, to do ostatecznego celu prowadzą dwie niezależne drogi, stawiające drużynę przed zupełnie innymi wyzwaniami.

W tak zmiennych okolicznościach jeszcze więcej frajdy sprawiają wspólne akcje, odpalane za pośrednictwem trybu cienia. Widok piątki zabójców, którzy w skoordynowany sposób realizują dopieszczony po wielu próbach plan, to wyśmienite uczucie. **Nowości nie ma tu za grosz, ale bawiłem się tak dobrze, że chciałoby się więcej.** Czy warto płacić dyche za każdą godzinę gry? To już zależy od was, ale prędzej czy później zaliczyć to po prostu wypada. [CDA]

Świetna gra – co tu więcej pisać?

8

+ niezrównane projekty poziomów
+ wciąż genialne wspólne akcje drużyny

— stosunkowo krótka (6-7 godzin)
— fabuła nie miała szans rozwinąć skrzydeł

(*) Do tego dochodzi taka sama liczba kilkunastominutowych minizadań, pełniących funkcję przerywników.

WERSJA PL: NAPISY

PC: WIN 10, INTEL CORE I3-2100T/CZTERORDZENIOWY PROCESOR AMD 2,5 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GT 640/RADEON HD 7750

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: DOJI
ZARZĄDZANIE, ŚLEDZTWO, KAWA

COFFEE NOIR

BUSINESS DETECTIVE GAME

■ Nie ma czasu pić kawy: **Ranafe**

Od momentu, gdy w Twin Peaks poznałam postać agenta Coopera, dla którego nawet najgorszy dzień nie był taki zły przy kubku kawy, czarny napój niezmiennie kojarzy mi się z zawodem detektywa.

Oraz z czymś bardzo relaksującym. Ale dla bohatera Coffee Noir, polskiej gry łączącej symulator zarządzania firmą z powieścią detektywistyczną, to element globalnego uzależnienia, najcenniejszy surowiec, wokół którego toczy się wielki biznes. Coffee Noir przenosi nas do alternatywnej rzeczywistości, w której kawa rządzi światem.

Prywatny detektyw Arthur Oliver zostaje wynajęty do wyjaśnienia zagadki zaginięcia lokalnego biznesmena, Richarda Kerseya. Aby nie wzbudzać niczych podejrzeń i umiejętnie podejść podejrzanych, **Arthur przyjmuje rolę właściciela firmy produkującej kawę**. Dzięki wsparciu córki Richarda stawia pierwsze kroki w trudnym świecie zarządzania i negocjacji. Pikanterii dodaje fakt, że Arthur był kiedyś blisko z tragicznie zmarłą matką dziewczyny.

Porozmawiajmy o interesach

Mamy 48 tygodni na rozwiązanie sprawy oraz rozwój kawowego imperium. Obie te aktywności są ze sobą mocno związane, ponieważ **przesłuchiwanie podejrzanych będzie się odbywało pod przykrywką negocjacji handlowych**. Jeśli zatem nie przygotowujemy przyzwoitego zaplecza kawy, nie mamy z czym umawiać się na spotkania z kontrahentami.

Na początku aspekt ekonomiczny jest, przyznam, nieco przytłaczający. Po krótkim, acz intensywnym samouczku gra wrzuca gracza na głęboką wodę. Od razu mamy dostęp do wszystkich działów przedsiębiorstwa: do marketingu, sprze-

daży, HR, pracowników, których delegujemy do różnych zadań, finansów, w ramach których możemy zaciągnąć pożyczkę w banku, oraz do produkcji. Ten ostatni dział wymaga od nas nie tylko ustalenia tygodniowej produkcji kawy, daje też możliwość upgrade'ów magazynu i linii produkcyjnej. Na szczęście komiksowa oprawa dodała sporo przejrzystości i po początkowym onieśmieniu szybko zaczęłam orientować się w biznesie.

Jeśli chodzi o detektywistyczną stronę gry, to muszę przyznać, że system dedukcji funkcjonujący w Gamedecu był o wiele lepszy. Wnioskowanie w Coffee Noir oparte jest na łączeniu poszlak w parę na zasadzie podobieństwa treści. Niestety często to, jak należy je skojarzyć, wynika raczej z kaprysu twórców niż czystej logiki. Danej hipotezie zazwyczaj odpowiada więcej niż jedna poszlaka zawierająca odpowiedzi. Odniosłam też wrażenie, że nie wszystkie istotne wątki zostały odpowiednio wyłuszczone.

Co do samego śledztwa, to niestety mnie nie wciągnęło. Znam lepsze gry detektywistyczne, które w dodatku mają bardziej wyrazisty klimat noir (dajmy na to, Lamplight City).

Broń zostaw w domu

Najciekawszym aspektem Coffee Noir są negocjacje. To jest ten moment, gdy faktycznie można się czegoś na-

■ **Nastawienie rozmówcy ma wpływ na warunki umowy.**

■ **Panel zarządzania produkcją ma fajny klimat retro.**

uczyć. **W grze dostępny jest zresztą obszerny podręcznik, szczegółowo opisujący techniki negocjacyjne i różne aspekty zarządzania firmą.**

Rozmawiamy z prawdziwymi wygami w świecie handlowców, chociaż nawet przypadkowe osoby, takie jak pokojówka, potrafią skutecznie lawirować między niedomówieniami i półprawdami. Warto wykorzystywać informacje, które zebraliśmy na temat interlokutorów, ale też

Ciekawy mariaż gry ekonomicznej i detektywistycznej.

uważać, bo z niektórymi rewelacjami lepiej się nie wychylać. Postacie potrafią się obrazić, przez co albo dostaniemy gorsze warunki kontraktu, albo trudniej będzie wydobyć cenną informację. Na szczęście można w dowolnej chwili zapisać stan gry.

Coffee Noir **sprawdzi się doskonale jako gra edukacyjna**. Do pracy nad nią zaproszono pracowników naukowych Uniwersytetu Ekonomicznego w Poznaniu i przyznam, że na każdym kroku widać ich wkład merytoryczny. Nie jest może tak atrakcyjna, jak niektóre inne gry detektywistyczne, ale za to w zgrabny sposób przekazuje fachową wiedzę, zarówno z zakresu zarządzania, jak i negocjacji handlowych.

[CDA]

7

- + komiksowa grafika
- + dobra ścieżka dźwiękowa
- + ciekawe negocjacje
- + fajny sposób na naukę zarządzania firmą
- śledztwo mnie nie wciągnęło
- średni system dedukcji

WERSJA PL: NAPISY

PC: WIN 7, PROCESOR DWURDZENIOWY 2,4 GHZ, 2 GB RAM, KARTA GRAFICZNA Z 1 GB PAMIĘCI

PLATFORMY: PC, PS5, PS4
 PRODUCENT: HEART MACHINE
 ŁYŻWY, ZRĘCZNOŚCIOWA, WYSOKIE TEMPO

SOLAR ASH™

■ Leci przymierzyć nowe łyżwy: **Ranafe**

Nic mnie tak nie drażni, jak powolne i ospałe postacie. Dlatego tak lubię gry zręcznościowe, w których bohaterowie łamią prawa fizyki i skaczą po ścianach oraz szybują ponad chmurami. Zupełnie jak w Solar Ash.

Prawie dokładnie rok temu recenzowałam grę Haven, w której przyglądałam się parze kochanków szukających schronienia na obcej planecie. Przy doskonałej muzyce Dagera mknęli na kosmicznych łyżwach przez pastelowe przestrzenie pełne dziwacznych stworzeń i ruin dawno zapomnianych cywilizacji. Pamiętam, że założeniem gry było umożliwienie graczowi osiągnięcia stanu pełnego, niczym niezakłóconego relaksu. Jednak doskwierał mi brak choćby odrobiny szaleństwa, odwagi developerów zarówno w sferze projektu przestrzeni, jak i mechaniki działania łyżew. Poruszanie się po świecie Haven szybko mi się znudziło.

Solar Ash, mimo że o wiele trudniejszy, dał mi to, czego tak brakowało we wspomnianej produkcji. **Poczucie władania przestrzenią i ruchem głównej bohaterki jest doskonale zaprojektowane.** Łatwo wprawdzie o potknięcie, ale bez odrobiny ryzyka i obawy o to, że upadniemy, trudno czerpać radość z tak prostej czynności, jaką jest ruch. Nawet w grze wideo. Z drugiej jednak strony w najnowszym tytule twórców Hyper Light Driftera zabrakło jednej ważnej rzeczy, która sprawiała, że Haven wciągało – dobrej historii. Ale po kolei.

Badacze Pustki i czarna dziura

Główna bohaterka, Rei, należy do elitarnego grona osób władających technologią opartą na Pustce. Nawet nie do końca rozumiejąc, co robią, ci **Badacze Pustki potrafią manipulować przestrzenią i energią**, łączyć protony i antyprotony. Charakterystyczne gadżety Rei, czyli łyżwy grawitacyjne, powstały właśnie dzięki owej wykraczającej poza granice wyobraźni nauce.

Jednocześnie z tą samą Pustką związana jest Ultrapustka, gigantyczna czarna dziura, która wciąga i niszczy planety. Rodzinny świat Rei stoi w kolejce do zagłady i tylko Badacze potrafią zapobiec jego unicestwieniu. W tym celu konstruują statek kosmiczny o nazwie Gwiezdne Nasiono. Jednak podczas podróży ów ulega rozbiciu, a Rei, przy pomocy nie do końca sprawnej sztucznej inteligencji o imieniu Cyd, musi naprawić maszynę i dowiedzieć się, co się stało z pozostałymi członkami załogi.

W zagadkowym świecie, złożonym z kilku krain połączonych centralnym punktem, czyli rozbitym Gwiezdnym Nasionem, Rei natrafia na ślady po mieszkańcach, którzy zagubili się w czasie i przestrzeni. Niektórzy z nich istnieją tylko pod postacią duchów, o innych dowie się z rozrzuconych wszędzie pamiętników i arte-

■ W oddali ślady po bitwie kosmicznej. Jakoś muszę się tam dostać.

faktów, ale będą też tacy, z którymi da się porozmawiać. Przyznam jednak, że ani rozmowy z nimi, ani z powoli odzyskującym równowagę Cydem w ogóle mnie nie wciągnęły. To nie jest Oriz jego zabawnymi leśnymi stworami ani oniryczna Fe studia Zoink, których historie były dla mnie równie ważne, co niezwykle satysfakcjonujące sekwencje platformowe. **Opowieść, którą usiłował sprzedać mi Solar Ash, była mi całkowicie obojętna.** Do grania zachęciło mnie coś zupełnie innego.

Kosmiczna walka z wielkim robalem

Manifestacją Ultrapustki są gigantyczni bossowie, zwani Anomaliami, oraz Relikty, czyli to, co rozlewa się pod postacią żarłoczej, czarnej mazi i zakłóca działanie Cyda oraz Gwiezdnego Nasiona. Relikty są nierozdzielnie związane z Anomaliami, a w każdej krainie znajdziemy kilka miejsc opanowanych przez Pustkę.

Pokonanie ich to całkiem niezła łami-główka oraz trudna sekwencja zręcznościowa, którą należy wykonać na czas – bo dłuższy kontakt z nimi jest dla Rei zabójczy. Musi ona w określonej kolejności uderzyć w punkty vitalne czarnej masy, a pod koniec zadać śmiertelny cios prosto w czerwone oko. Czasami trasę trzeba uprzednio przygotować, wykorzystując do tego elementy otoczenia, takie jak platformy czy szyny do szybkiej podróży. Rei wykorzystuje do walki z nimi też Multinarzędzie, czyli futurystyczną zabawkę będącą połączeniem skanera, włócznie i komunikatora.

Każdy zniszczony Relikt zwiększa stopień przebudzenia lokalnego bossa. Ostatni cios otruje giganta i pcha w podróż po całej lokacji – Rei musi dostać się do niego, unikając morderczych ciosów, wspiąc się nań

i dotrzeć do wszystkich wrażliwych miejsc na jego wielkim cielsku. Te **walki są niesamowicie satysfakcjonujące** i potrafią być całkiem trudne, a widok na świat z grzbietu pędzącej opancerzonej ośmiornicy zapiera dech w piersiach.

Biegnij, Rei, biegnij

Uwielbiam to, jak Rei się rusza, jak płynnie przechodzi od biegu do szaleńczego ślizgu na łyżwach, omijając w pełnym pędzie wrogów (tak, zdarzają się pomniejsi przeciwnicy, ale najlepiej ich ignorować), wyrzeliwując w powietrze tuż przed krawędzią klifu i wykonując dwuskok. Badaczka Pustki potrafi pokonywać niesamowite odległości, wykonywać akrobacje w powietrzu i przemknąć na drugą stronę krainy bez dotykania stopą powierzchni

mi kwasu. W innej lokacji znajdują się energetyczne platformy, wyrzucające Rei wysoko w górę. Napędzane energią Pustki łyżwy umożliwiają też przemykanie po grzbietach chmur. Żadna wysokość nie jest zabójcza, ale o upadek łatwo, a wtedy trzeba zaczynać wspinaczkę od nowa.

Solar Asha to oniryczna baśń science fiction, w której fantazyjna technologia przeplata się z dziwnymi kultami, a obiekty tak pospolite jak domy czy drzewa

Uwielbiam to uczucie pędu i niczym nieograniczonej swobody ruchu.

ziemi. Kamera czasami trochę przeskadza, ale sterowanie jest na tyle intuicyjne, że szybko załapiemy, o co chodzi.

Każda kraina wymusza nieco inny sposób poruszania się, różnią się one nie tylko kolorystyką czy klimatem otoczenia. Opuszczona katedra w królestwie gigantycznych grzybów zawiera podziemia i skomplikowaną sieć grzybnii, z których można tworzyć tory do szybkiego przemieszczania się. Lewitujące wyspy połączone kaskadami zielonych wodospadów wymuszają skakanie na niebotycznych wysokościach ponad trującymi jeziora-

rosną w najdziwniejszych zestawieniach z trudnymi do zidentyfikowania tworam. Przestrzeń i grawitacja rządzą się swoimi prawami... chociaż precyzyjniej będzie stwierdzić, że nie obowiązują ich żadne prawa. W połączeniu z przyjemną, synth-wave'ową ścieżką dźwiękową oraz niezbyt wysokim stopniem trudności (bywa niełatwo, ale grze daleko pod tym względem do serii Ori) całość stanowi **przyjemne, relaksujące wyzwanie na kilka wieczorów**. Nie boli mnie nawet pretekstowa fabuła, bo wynagradza ją piękny świat, po którym można pędzić z zawrotną szybkością, poszukując jego sekretów. [CDA]

■ Projekty bossów są świetne.

■ Każda kraina ma do opowiedzenia inną historię.

8

+ doskonałe lokacje
+ świetne wycucie ruchu postaci
+ piękny świat
+ dobre projekty bossów

- mało wciągająca fabuła
- czasami kamera wariuje

PLATFORMY: PC (PS5, PS4, XSX I XBO W 2022)

PRODUCENT: DESTRUCTIVE CREATIONS

II WOJNA ŚWIATOWA, COMMANDOS

WAR MONGRELS



■ Śmiał się i płakał, jak ten Niemiec z dowcipu: **Cursian**

W ostatnich latach cierpliwość stała się w tej branży jeszcze większą cnotą niż zwykle. Cieszę się, że w przypadku War Mongrels wykazałem jej tak wiele, żałuję, że i tak niewystarczająco.

Matołki z karabinami

Twórcy wprowadzili do gry system otwartej walki, który pozwala sterować postacią niczym w twin-stick shooterze i swobodnie siać ołowiem. Sprawdza się to dobrze przy eliminowaniu odosobnionych patroli, ale sprawy komplikują się, gdy gracz postanawia przetestować granice. Dysponując bronią automatyczną, na normalnym poziomie trudności da się bez większego trudu kosić całe tabuny wrogów, którzy bezzmyślnie pchają się pod lufę. Nawet jeśli sami narzucicie sobie ograniczenia, prędzej czy później zostaniecie zmuszeni do otwarcia ognia w obowiązkowych sekwencjach akcji. Nielicznych na szczęście.

Dla wielu jest czymś oczywistym, że odpalanie gier w dniu premiery to proszenie się o kłopoty. Prywatnie dawno już tego nie robię, ale jako recenzent z reguły nie mam wyboru. Tym razem tak się złożyło, że dzieło Destructive Creations trafiło w moje ręce ładny kawałek czasu po rynkowym debiucie. Co mi to dało? Niewiele niestety, bo i tak utonąłem w niedoróbkach, choć kilka tygodni temu było podobno jeszcze gorzej.

Niemcy w AK

Żeby tradycji stało się zadość, wypadłoby zacząć od rysu fabularnego. Akcję gry osadzono w schyłkowym okresie drugiej wojny światowej. Jest rok 1944, armia niemiecka zbiera srogie baty i powoli chyli się ku upadkowi. Dowództwo próbuje jeszcze zakłinać rzeczywistość, ale zwykli żołnierze wiedzą już, że to koniec. Nie przeszkadza im to jednak w realizowaniu zbrodniczych rozkazów Hitlera i eksterminowaniu Polaków, Żydów i przedstawicieli innych narodów, uznanych za „podludzi”.

Nie mogąc znieść faktu, że rzeczywistość nijak się ma do obietnic o wojennej chwale i honorowej walce, „czerwonymi”, Ewald i Manfred odmawiają rozstrzelania cywilów, za co trafiają do kompanii karnej. Wiedzą, że tak naprawdę oznacza to odłożony w czasie wyrok śmierci, więc przy pierwszej okazji dezertują w głąb



wrogiego terytorium. Powrót do domów z oczywistych względów nie wchodzi w grę, a że nadszarpnięte sumienia nie pozwalają im spokojnie zasnąć, postanawiają sprzymierzyć się z Armią Krajową(*).

Destructive Creations słynęło niegdyś z zamiłowania do wsadzania kija w mrowisko, więc wzięwszy pod uwagę nieoczywisty punkt wyjścia oraz obietnicę „mrocznej, fascynującej fabuły”, spodziewałem się, że po ujrzeniu napisów końcowych odejdę od komputera z lekką zadumą. Nic z tego – opowieść jest przyzwoita, ale względnie bezpieczna i zachowawcza. Jeśli kojarzycie choć jedną historię o dzielnych powstańcach walczących ze zbrodniczym reżimem, nic was tu nie zaskoczy. Biorąc pod uwagę realia, to do pewnego stopnia zrozumiałe, mimo to ocieplina moralnej szarości nikomu by raczej nie zaszkodziła.

Dla rodzimych graczy sporym plusem mogą być polskie wątki. War Mongrels nie jest grą historyczną i podchodzi do tematu ze sporą swobodą, ale znalazło się tu miejsce na przykład dla cichociemnych, a wiele misji rozgrywa się na terenie naszego kraju, między innymi w nie-

mieckim obozie zagłady w Chełmnie. To zresztą jeden z niewielu momentów, które mogą wzbudzić jakiegokolwiek emocje, bo placówkę przedstawiono odrobinę realistyczniej niż w ugrzeczonym pod tym względem Wolfensteinie.

To, co zawsze, panie dowódczo!

Już od pierwszych zapowiedzi Destructive Creations otwarcie deklarowało, że nie zamierza silić się na oryginalność i postawi na sprawdzone rozwiązania. Ten plan udało się zrealizować w stu procentach. Kto grał w Commandos czy Shadow Tactics, z miejsca poczuje się tu jak w domu. **Rozgrywka nie zaskakuje w absolutnie żadnym aspekcie, ale kiedy wszystko działa jak należy, sprawia masę frajdy.** Co prawda poziomy mogłyby częściej zmuszać do łamania przyzwyczajenia, na wzór tego z krzykiem działających w huku artylerii, ale ogólnie rzecz biorąc, nie ma się czego cześcić. Zwłaszcza na późniejszym etapie, gdy do problemów można podejść na kilka sposobów.

Niezależnie od tego, czy zadaniem drużyny jest podłożenie bomby, uwolnienie zakładników, czy zabójstwo ważnego oficera, nie obejdzie się bez skradania

(*) Nie stają się oczywiście jej formalnymi członkami, a ze względu na pochodzenie muszą liczyć się z nieufnością i licznymi uszczypliwościami.



■ Ależ mnie gościu denerwował – przez kilka minut w kółko wywarkował te same dwie kwestie. Po śmierci też.



■ Ja tylko pociągną!!



się i ścisłej współpracy. Jak to zwykle bywa, każdy wojak ma ściśle określone zdolności i nie poradzi sobie bez wsparcia reszty. Jeden potrafi wyważać drzwi, drugi rzuca nożem, trzecia odciąga strażników śliczną buźką – standard. Sprawdza się to wszystko elegancko, co zmysłniejsze akcje wywołują uśmiech satysfakcji, a przeciskając się pomiędzy stożkami widzenia, człowiek odruchowo wstrzymuje oddech, co nieźle świadczy o stopniu zaangażowania. Nie jest to może poziom Shadow Tactics, lecz zabawa i tak jest przednia... dopóki wszystkiego nie zrujnuje kolejna upierdliwa niedoróbka.

Na wojnie z błędami

Kilka miesięcy temu ogrywałem betę i choć dostrzegłem w War Mongrels obiecującą grę, poważnie niepokoiłem się ogromną

Najwięcej bałków dotyczy wadliwego działania niektórych zdolności. Przykładowo – żołnierz patrzący jednocześnie na zegarek Manfreda i butelkę Ewalda nie potrafił zdecydować, do którego wabika powinien podejść najpierw i zastęwał w miejscu jak ten osioł pomiędzy dwoma żłobami. W innym miejscu wrogi oficer reagował na gwizdnięcie, choć nie powinien, ale działo się to tylko wtedy, gdy u jego boku stał zwykły piechur. Nie lepiej było w przypadku strażnika patrolującego teren z psem. Kiedy Niemiec wlaźł w sidła, zwierzak zupełnie nie przejął się dogorywającym panem i kontynuował zaplanowaną trasę. „Obudził się”, kończąc drugie okrażenie, ale wtedy czekało już na niego stosowne powitanie. Wrogowie potrafią też utknąć w stanie trwałego zaalarmowania, stać się odporni na ciosy w walce wręcz i tak dalej. Podobnych wpadek jest bez liku,

ale można by je jakoś ścierpieć, gdyby nie problem o wiele większego kalibru.

Weterani tego typu produkcji wiedzą, że zalicza się je metodą prób i błędów: plan, skucha, drugi plan, skucha, trzeci plan, skucha, szesnasty plan – no, wreszcie sukces! Częstotliwość wczytywania stanu gry jest więc wyższa niż gdziekolwiek indziej. Schody zaczynają się wtedy, gdy system zapisywania płata figle. Wyobraźcie sobie, jak plugawie kłamię, gdy okazało

się, że mój zaskakująco długi łańcuch sukcesów poszedł się kochać, bo tytuł przestał w którymś momencie rejestrować szybkie zapisy, choć wciąż wyświetlał właściwy temu procesowi symbol. Pomogło dopiero ponowne uruchomienie gry.

Co gorsza, nie był to odosobniony przypadek, a pewnego razu wszystko skaszało się do tego stopnia, że nie mogłem nawet wejść do menu głównego, gdyż powstrzymywał mnie niekończący się komunikat o próbie „logowania do podsystemu sieciowego” (z internetem wszystko było w porządku). Tym razem w sytuacji wybrałem, przełączając Steam w tryb offline.

Dobrze się stało, że nie rzuciłem się na War Mongrels zbyt szybko, bo choć nie mierzyłem się z tak ogromną górą błędów jak inni, miejscami i tak kłamię jak szewc. Na waszym miejscu poczekalbym jeszcze kilka miesięcy, dał twórcom czas na kolejne naprawy i przy okazji zapolował na jakąś przecenę, bo kiedy dzieło Destructive Creations przestaje się psuć, okazuje się naprawdę solidną grą. **Szkoda, że wydano ją w takim stanie, bo prawdopodobnie nigdy nie zbierze poklasku, na jaki zasługuje.** Na szczęście jest jeszcze dodatek do Shadow Tactics.

PS W idealnych warunkach, bez bugów, zastanawiałbym się nad 7+.

[CDA]

Dobra gra tonąca w morzu niedoróbek.

liczbą błędów. Sądząc po narzekaniach graczy, tuż po premierze nie było wcale lepiej. Dzięki temu, że „pełniaka” sprawdziłem dopiero w grudniu, mam wrażenie, jakbym próbował matriksowego wygibasa, ale osiągnął tylko częściowy sukces i przyjął kulę na ramię zamiast na czoło – boli jak cholera, ale przynajmniej mogę o tym opowiedzieć. Ujmując sprawę mniej obrazowo: **w obecnym stanie, po kilku dużych łatkach, War Mongrels jest już jak najbardziej grywalne, ale wciąż uciążliwe.**

6+

+ kiedy działa prawidłowo, czaruje rozgrywką w sprawdzonym stylu
+ standardowa, ale dobrze dobrana drużyna

- mrowie niedoróbek, zwłaszcza w kwestii zapisów gry
- sztuczna inteligencja, szczególnie podczas otwartej walki

GRALIŚMY NA: PC | WERSJA PL: NAPISY

PC: WIN 10, INTEL CORE I5-7400/AMD RYZEN 5 1600, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 950/RADEON R9 270

PLATFORMA: PC
 PRODUCENT: DAVID SZYMANSKI
 LOGICZNA, RETRO



DUSK '82

■ Spiracił grę na kasety: **Dael**

Kiedy 1 kwietnia 2021 roku David Szymanski – twórca przebojowego FPS-a retro **Dusk** – zapowiedział stworzenie prequela gry, tym razem oddającego hołd tytułom z pierwszej połowy lat 80., wszyscy uznali to żart primaaprilisowy.

A tymczasem Szymanski sprawił nam niespodziankę, bo po kilku miesiącach gra naprawdę powstała. Radujcie się zatem miłośnicy strzelania do kultystów. **Dusk '82** pozwoli jeszcze raz postawić stopę w tajemniczej mieścinie rodem z koszmarów Lovecrafta. Ale tym razem obejrzymy ją w nie więcej niż 16 kolorach.

Powrót do przeszłości

Aby wyjaśnić, czym jest **Dusk '82**, musimy odbyć małą podróż w czasie. Dawno, dawno temu, nim pojawił się na rynku pierwszy numer CD-Action, prehistoryczni gracze rozsiadali się w swoich jaskiniach wokół ośmio-bitowych komputerów Atari, Commodore czy też prymitywnych pecetów, po czym odpalali na nich produkcje takie jak Boulder Dash lub Robbo. Były to tytuły wymagające skupienia podczas przemierzania niebezpiecznych labiryntów i odrobiny kombinowania, gdy trzeba było manipulować otoczeniem (przesuwać skrzynie/głazy, używać przedmiotów itp.).

Dusk '82 doskonale wpisuje się w ten gatunek, wprowadzając wszakże do niego dwie modyfikacje. Po pierwsze – rozgrywka jest w pełni turowa. Tak jak w Rogue'u czy Adomie, **wrogowie przesuwają się wyłącznie wtedy, gdy porusza się gracz**. Niezależnie od ruchu naszej postaci przemieszczają się tylko nasze pociski. Druga różnica dotyczy roli, jaką odgrywa tu strzelanie. Inaczej niż we wspomnianych wcześniej tytułach, w **Dusku '82** większość łamigłówek wy-

maga od nas sprytu w rozprawianiu się z przeciwnikami.

Krwawa jątka

Pomogą nam w tym zadaniu trzy typy broni znanej z pełnoprawnego **Duska**. Mamy więc standardowy shotgun, kuszę, która miota bełty przenikające przez przeszkody, oraz wybuchową nitownicę o ograniczonej amunicji. Bohater gry może nieść tylko jedną z tych pukawek. Co gorsza, nie może też trzymać w rękach jednocześnie broni i klucza, więc siłą



Ale ja tu opowiadam o szczegółach, a czytelnicy pewnie już drepczą w miejscu, oczekując odpowiedzi na fundamentalne pytanie. Czy w grę zrealizowaną przy pomocy środków rodem z początku lat 80. można dziś z przyjemnością zagrać?

Dusk z podwójną dawką retro.

rzeczy nieraz będzie bezbronny wobec czyhających na niego wrogów. A tych są trzy typy – znów przeniesione żywcem z FPS-a. Koza to przeciwnik podstawowy, niebezpieczny tylko w bezpośrednim starciu. Magowie potrafią rzucać kule ogniste i mogą stanowić zagrożenie w większej grupie. Trzecim gatunkiem wroga jest niezbyt sympatyczny leatherface z piłą łańcuchową, którego zabije wyłącznie eksplozja (a zatem musimy strzelić do niego z nitownicy, wmanewrować go na minę lub podprowadzić w okolicę wybuchających beczek). Zostaje jeszcze tylko ostatni boss, a po jego pokonaniu poznamy powód, dla którego bezimienny poszukiwacz skarbów znalazł się na początku właściwego **Duska** w dość niekomfortowej sytuacji.

Owszem. **Dobry design to po prostu dobry design, a Szymanski udowadnia, że projektowanie gier logicznych wychodzi mu nie gorzej niż FPS-ów**. O tym, że **Dusk '82** znalazł swoich zagorzałych miłośników, świadczyć mogą setki fanowskich map stworzonych tuż po premierze przy pomocy dołączonego do gry edytora poziomów. Jasne, to nie jest tytuł dla każdego, raczej nie nawróci zdeklarowanych przeciwników gier logicznych. A i na oprawę graficzną łatwiej będzie przymknąć oko, jeśli człowiek z rozrzuconym wspomnieniem gry z lat 80. Ale ja przeszedłem wszystkie 30 poziomów w półtorej godziny i ani przez moment nie czułem znużenia. Ba, sądzę, że **Dusk '82** to najlepszy żart primaaprilisowy, jaki kiedykolwiek powstał. [CDA]



WERSJA PL: BRAK

PC: WIN 7/8/10/11, DOWOLNY PROCESOR I KARTA GRAFICZNA, 1 GB RAM

PLATFORMY: PC, IOS, AND
PRODUCENT: OPTILLUSION
LOGICZNA, PERSPEKTYWA, ZŁUDZENIA OPTYCZNE

MONCAGE

■ Obracał kostką: **Eugeniusz Siekiera**

Czy można zmieścić cały świat na ściankach niewielkiej kostki? Jak najbardziej, jeśli tylko nie zabraknie nam wyobraźni.

■ Bywa, że działamy na kilku ściankach jednocześnie, w dodatku wszystkie akcje trzeba zgrać w czasie.

Twórcy z Optillusion z całą pewnością nie mogą narzekać na jej deficyt. Choć ich debiutancki projekt to skromna gra logiczna oparta na jednym pomysśle, o sile Moncage stanowi nie tylko jego prostota, ale przede wszystkim sposób, w jaki został wcielony w życie.

Perspektywa jest wszystkim

Wyobraźcie sobie sześciian, na którym każda ze ścianek przedstawia inny obraz, określony wycinek rzeczywistości. Może to być cokolwiek – hala fabryczna, fragment gabinetu, lunapark czy jacht przecinający fale. **W każdym z tych mikroświatów znajdziemy jakieś ruchome obiekty, z którymi wchodzimy w proste interakcje.** Ponadto w niektórych przypadkach możemy przybliżyć kamerę, by na przykład przestudiować bibeloty na biurku czającym się na dalszym planie, co oczywiście daje nam dostęp do kolejnych interaktywnych fantów. Żeby jednak nie było zbyt prosto, najczęściej są one niekompletne lub w jakiś sposób uszkodzone, a naszą rolą jest znajdowanie punktów wspólnych między sąsiadującymi ze sobą ściankami i odpowiednie manewrowanie kamerą, by stworzyć kompletny bądź zupełnie nowy przedmiot.

Perspektywa okazuje się kluczem do rozwiązania większości wyzwań. **Odnajdywanie rozmaitych powiązań pozwala popychać akcję do przodu**, a tym samym zmieniać układ bądź rozmieszczenie widocznych przedmiotów. Nierzadko zmienia się także odległość bądź kąt, z jakiego obserwujemy dany wycinek świata, a gdy już wyczerpiemy wszystkie możliwości, podmieniona zostaje cała plansza. W niektórych miejscach poukrywano również fotografie będące formą znajdziek, które przy okazji pełnią funkcję narracyjną, choć dodać trzeba, że fabuła jest tu bardzo mgliście zarysowana i nigdy nie odciąga naszej uwagi od zagadek.

Niby proste, a zawiłe

To jedna z tych produkcji, w przypadku których czytelność zasad najlepiej zobrazowałby zapis rozgrywki. Jeśli jednak musi nam wystarczyć słowo pisane, spróbujmy posiłkować się przykładami wprost z gry. Konstrukcja wagi szalkowej podejrzenie przypomina żurawia pompowego na sąsiedniej ścianie – gdy je połączymy, uzyskamy nowe urządzenie, będące hybrydą dwóch powyższych. Okazuje się też, że w pętli zawieszoną na tym specyficznym dźwigu złapiemy przy okazji Słońce, które tym sposobem „zepchniemy” za horyzont, a na mapie zapanuje noc.

W niektórych sytuacjach łączymy działania na więcej niż dwóch płaszczyznach, czasem dodatkowo musząc zgrać to wszystko

w czasie, gdy już zainicjujemy jakiś proces. Na przykład wtedy, gdy z dwóch elementów tworzymy mechaniczne ramię w fabryce, które zabiera pudełko z jednej ścianki, prze-

Kluczem do rozwiązania większości wyzwań jest tu perspektywa.

nosi je na sąsiednią i rzuca na taśmociąg. To jeszcze nie wszystko – na końcu trasy chwytak podnosi pakunek i umieszcza go na fragmencie rynny, którą trzeba połączyć ze zjeżdżalnią na sąsiednim planie. Tylko w ten sposób paczka dotrze do miejsca docelowego, my zaś dorwiemy się do jej zawartości. Brzmi abstrakcyjnie? To akurat jedne z najprostszych przykładów.

W teorii to gra jednej sztuczki, którą przy pomysłnych wiatrach można ukończyć w mniej niż godzinę. Oczywiście przy założeniu, że mamy pajęczy zmysł i w mig rozgryziemy wszystkie łamigłówki, a nie jest to wcale takie łatwe, nawet uwzględniając zaszyty w grze system podpowiedzi. **Wyzwania zaskakują pomysłowością, wymagają od nas nie tylko spostrzegawczości, ale też umiejętności myślenia abstrakcyjnego**, wyjścia poza schemat. Moncage to mała i niepozorna, ale warta polecenia perełka. [CDA]

■ Czyżby te dwie połówki do siebie pasowały? Bez obaw, nie wszystkie połączenia są takie oczywiste.

7+

- + solidny pomysł leżący u podstaw
- + zmyślnie zaprojektowane łamigłówki
- + nierzadko trudne do dostrzeżenia połączenia
- + świetnie bawi się perspektywą
- + czytelna oprawa i klimatyczna muzyka

- gra jednego pomysłu
- dość krótka, gdy już ją rozgryziemy
- fabuła doklejona trochę na siłę

PLATFORMY: PC, PS5, PS4
 PRODUCENT: SUPERBROTHERS
 ZRĘCZNOŚCIOWA, PRZYGODOWA, EKSPLORACJA

■ Lata nad nieznanymi wodami: **Smuggler**

Kiedyś dziwiłem się bardzo, że 9kier grywa niemal wyłącznie w rozmaite „indyki”. Ale od jakichś dwóch lat robię dokładnie tak samo. Dlaczego? Bo są one jak to słynne pudełko czekoladek w „Forreście Gumpie” – tylko bardziej.

Trudno czasem nawet zdefiniować to, co się tam znajdzie. To właśnie zdarzyło mi się, gdy odpaliłem Jett: The Far Shore. Z opisu spodziewałem się czegoś w rodzaju No Man's Sky. A dostałem... coś DZIWNEGO. **Ni to dość mistyczną przygodówkę, ni to zręcznościowy symulator lotu, ni to grę skupioną na eksploracji**, o bardzo specyficznym klimacie i nieco kontrowersyjnej miejscami oprawie graficznej. O tym, jak dziwna jest ta produkcja, niechaj świadczy choćby to, że wszystkie postacie w niej posługują się jakimś obcym językiem – językiem, a nie bełkotem czy zbiorem przypadkowych dźwięków mających imitować mowę! Możemy tylko czytać angielskie tłumaczenie ich wypowiedzi (o wersji PL zapomnijcie). Na początku wręcz myślałem, że to jest koreańska gra, bo stroje postaci, imiona i brzmienie ich mowy tak mi się jakoś skojarzyły – i szukałem w menu opcji przełączenia na angielski dubbing... ale nie! Twórcy są z Kanady.

Ziemia – Far Shore

Historia zaczyna się na Ziemi w dość niekonkretnie zdefiniowanej przyszłości. Nasza planeta ginie i choć nie jest powiedziane, z jakiego powodu, możemy się domyśleć, że to efekt niekontrolowanej industrializacji. **Ostatnią nadzieją dla resztek ludzkiej cywilizacji jest odległa – lot do niej trwa 1000 lat – oceaniczna planeta, zwana Far Shore**, z której zresztą odbierane są tajemnicze sygnały radiowe. Przez 300 lat konstruowano ogromny statek, który ma zabrać kolonistów do ich nowego domu. A my wcielamy się w Mei, milczącą jak kamień pilotkę-mistyczkę (!). Należy do nielicznej grupy zwiadowców, pilotujących tytułowe jett, czyli dwuosobowe lekkie statki zwiadowcze, których zadaniem będzie zbadanie Far Shore, zanim arka zdecyduje się na niej wylądować.

Po obowiązkowym, półgodzinnym tutorialu, w którym uczymy się pilotować jett, słuchając rad drugiego pilota, Isao (temu z kolei paszcza się nie zamyka), widzimy start gwiazdolotu. Sceny pożegnania, startu, przelotu i cumowania na orbicie Far Shore, połączonych ze zrzutem jettów, są świadomie wydłużane, wręcz celebrowane. A w tym czasie otoczenie z każdą chwilą nabiera

blasku, koloru, światła – bo zapomniałem powiedzieć, że cały tutorial rozgrywa się w przynębiająco przygaszonej, monochromatycznej palecie barw. I to przejście jest naprawdę mocne. Nowy, wspaniały świat... Autentycznie miałem ciarki, patrząc na te w sumie statyczne sceny. Ale potem trochę się to rozmywa.

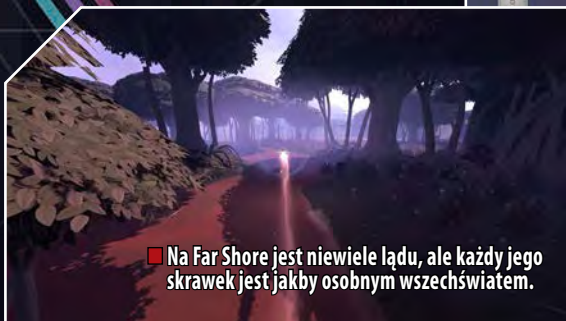
Jett-sonowie

Jett to nieduży pojazd, pozbawiony uzbrojenia, ale wyposażony w kilka narzędzi służących do eksploracji otoczenia: reflektor, skaner, hak z linką. Napędzany jest silnikami odrzutowymi, niestety wykazującymi silne tendencje do przegrzewania się, więc śledzenie wskaźnika

Jedna z tych „dziwnych” gier, które nikogo nie pozostawiają obojętnym.

ich temperatury powinno szybko wejść wam w krew. Znajduje się w bańce pola siłowego, amortyzującego – na jakiś czas – kolizje z otoczeniem, co jest bardzo przydatne, bo specyfika jego sterowania sprawia, że zderzenia ze skałami, gruntem itp. są na porządku dziennym.

O ile szybki lot nad ogromnymi oceanami Far Shore jest jedną z rzeczy, które w tej grze cieszą, to już manewry nad lądem, gdzie wymagana jest precyzja, są raczej męczące. Wynika to z charakterystyki jetta, który przy włączonych silnikach porusza się wyłącznie szybko lub bardzo szybko, ich wyłączenie zaś zamienia go w kulawą kaczkę. Do manewrowania trzeba bowiem wówczas stosować technikę przypominającą sposób, w jaki puszcza się „kaczki” na wodzie – odbicia i ślizganie się na powierzchni. (Jeśli macie pady, radzę, by je podłączyć).



■ Na Far Shore jest niewiele lądu, ale każdy jego skrawek jest jakby osobnym wszechświatem.

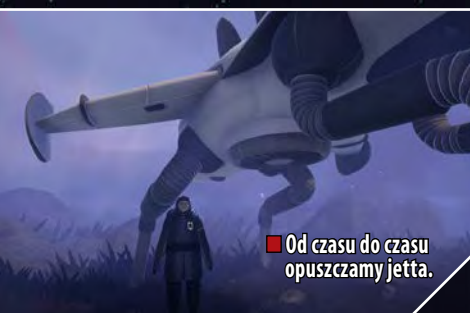


■ Lot nad bezkresnym oceanem i obserwacja zachodzących tam zjawisk to chyba najefektowniejsza część tej gry.





H O R E



■ Od czasu do czasu opuszczamy jettą.

Zwiadowcą być

Naszym zadaniem jest eksploracja tej planety oraz dotarcie do źródła tajemniczego sygnału radiowego i wyjaśnienia jego przyczyny. Co oznacza tyle, że krążymy nad powierzchnią Far Shore, skanując rozmaite struktury geologiczne i formy życia – czasem gigantyczne, niekiedy agresywne – i wykorzystując zdobytą wiedzę do własnych celów. Jak wspomniałem, **nie mamy uzbrojenia, a nie wszystkie istoty na Far Shore są zadowolone z naszej obecności** (przy czym niektóre nie bez powodu zwane są Kolosami). Zwykle wystarczy je omijać, ale czasem, z różnych powodów, się nie da. Lecz jeśli wiemy ze skanów, że np. pewna roślina ma działanie uspokajające, możemy rzucić nią w nie-milca, wykorzystując hak z linką. Albo nawet wytworzyć z wydzielanych przez nią oparów coś w rodzaju „usypiającej zasłony dymnej”. Możemy też zmusić inną roślinę, by wystrzeliła z hukiem zarodniki, co odstraszy agresora. Na Far Shore czyhają też inne niebezpieczeństwa, jak choćby... jej księżyc, zwany Zmrokiem, którego światło bardzo niekorzystnie wpływa na stan naszych silników, a to zmusza nas do szukania kryjówek w rozmaitych wąwozach, gdzie ta poświata nie dociera.

Od czasu do czasu **zdarzy się też, że wylądujemy i opuścimy nasz statek, by osobiście eksplorować otoczenie** albo porozmawiać z innymi zwiadowcami w bazie. Wtedy mamy widok FPP i, niestety, fatalne sterowanie postaciami. Chodzą, jakby brnęły w melasie, i mają problemy z podstawowymi czynnościami (plus bardzo kulawe animacje ruchu). To sprawiało, że te chwile traktowałem wyłącznie jako zło konieczne. A szkoda. Ogólnie miałem też wrażenie, że sceny w TPP i FPP w tej grze są jakby z zupełnie innych bajek, sklejone na siłę i bez powodzenia.

Oprawa

Nie jestem w stanie jednoznacznie ocenić oprawy tej gry. Sama **planeta wygląda bardzo efektownie** – epicko wielkie obszary wód; bardzo obce formy życia; nieliczne, ale nader zróżnicowane, tak geologicznie, jak i klimatycznie, lądy. Jej niepokojące (bo bardzo nietypowe) piękno budzi uznanie. Za to już modele postaci zwiadowców – te twarze! – i ich animacje to jakiś „artystyczny” koszmarny soundtrack... Przecudowny. Jakby ktoś zrobił go na me osobiste zamówienie, miksując brzmienia i rytmy Tangerine Dream z lat 70./80. i doprawiając to tematami przypominającymi te, które Van-

■ Nie, to nie jest koreańska gra. Nie, jej akcja nie rozgrywa się w krainie fantasy czy przyszłości.



gelis napisał do „Blade Runnera”. Jednym słowem – kosmos. Dla mnie 10/10. **Nawet gdybym dał Jettowi 1/10, uważałbym, że warto było go kupić dla tej muzyki.**

Aha. Mężczyźnie ten dziwny, obcy język, jakim porozumiewają się postacie. Nie dość, że brzmi dziwnie, to jeszcze mocno przeszkadza w zabawie. Gdy musisz jednocześnie zygakować pomiędzy skalistymi formacjami, śledzić wskaźniki nawigacyjne, zezować nieustannie na temperatury silników i do tego czytać angielskie napisy, w których dostajesz właśnie opis zadania do wykonania, to nie jest to specjalnie komfortowe. Ja rozumiem – „głęboki zamysł artystyczny mający podkreślić obcość” itd. Ale z punktu widzenia rozgrywki ta idea jest do bani.

Dziwne toto...

Cała gra zajmie wam jakieś 10-12 godzin, z czego większość czasu spędzicie, śmigając w swym odrzutowcu i nieśpiesznie wykonując zlecane zadania oraz nawiązując relacje z innymi zwiadowcami. Gra dawkuje nam fabułę oszczędnie i nienachalnie. Opowieść liczę twórcom na plus, mimo że jest może nieco zanadto „mystyczno-poetycka”, jak na mój gust, a **zakończenie raczej stawia nowe pytania, niż odpowiada na te już zadane**, co jest dość frustrujące. Żałuję, że po jego ujrzeniu nie jest nam dana możliwość swobodnej eksploracji Far Shore – chętnie bym po prostu polatał sobie nad jej oceanami, podziwiając otoczenie.

Ostateczna ocena jest jednym wielkim kompromisem – i tak naprawdę nic nie znaczy. Bo nie jestem w stanie jej sensownie ustalić, miotając się pomiędzy niesamowitym klimatem, cudownym soundtrackiem i efektownymi panoramami Far Shore a kontrowersyjnymi modelami postaci, kiepskimi animacjami ruchu, nietrafionymi pomysłami, topornym miejscami sterowaniem, dość pokręconą fabułą oraz raczej rozczarowującym zakończeniem. Nie wiem więc, czy będziecie tą grą zachwyceni, czy też rozczarowani – obie reakcje są dość prawdopodobne. Ale gwarantuję, że na pewno nie pozostawi was obojętnymi. [CDA]

Superbrothers

To studio o sporym stażu (powstało w 2003), choć niespecjalnie imponującym dorobku. Łącznie z Jettom wydało do tej pory dwie gry. Tą pierwszą była kultowa „w określonych kręgach” przygodówka Sword & Sworcery EP, stworzona pierwotnie na urządzenia mobilne, a później skonwertowana na PC i Maca.

6+

+ klimat!
+ krajobrazy i ekosystem
+ muzyka!
+ tak dziwna, że aż fascynująca

- dla wielu – „zbyt dziwna”
- problemy ze sterowaniem
- mętne zakończenie
- brak endgame'u

PLATFORMY: PC, XSX, XBO, NS
 PRODUCENT: WONDERNAUT STUDIO
 PLATFORMOWA, ZAGADKI, ARTYZM

ASPIRE

INA'S TALE

■ Utonął w morzu symboli: **b-side**

Gry z artystycznym zacięciem przyciągają mnie jak świeca ćmę. *Aspire: Ina's Tale* wyglądała cudnie na screenach, a porównanie z *Gris* zadziałało na mnie jak dobry clickbait. Tymczasem, jak pisał wieszcz, to „piękny kościół, ale bez Boga”.

Oto na wskroś klasyczna platformówka z łamigłówkami. Biegamy w lewo i w prawo, tu wskoczmy, tam pochuśmy się na linie, gdzie indziej przepchniemy

A to przechodzimy przez niesamowity ogród, a to ślizgamy się na dół monstrualnie wielkiej komnaty z dziwaczną maszyną na drugim planie. Artystyczny rozmach, wyraźne inspiracje klasyką literatury i gier, ciekawa tematyka – obecne. To co się nie zgadza?

Fajnie, ale nie do końca

Z *Aspira*: *Ina's Tale* jest trochę jak z debiutancką płytą młodego zespołu, który porwał się na zbyt ambitne kompozycje. Widać, do czego zmierzają, ale na każdej płaszczyźnie coś zgrzyta.

Elementy logiczne? Takie z gatunku wręcz sztampowych. Przełoż wajchę, przesun obiekt, pokombinuj nad kolejnością czynności. Myślałem, że odkryte przez Inę moce coś zmienią, bo dziewczyna potrafi sprawić, iż niektóre obiekty automatycznie się przesuną lub powiększą. Ale nie dość, że mało to intuicyjne (zwłaszcza gdy możemy do jednego przedmiotu użyć obu zdolności), to jeszcze rzadko kiedy celnie wpisane w baśniowy charakter gry.

Elementy platformowe? Znowu oklepiane, a **mało płynne sterowanie na Switchu doprowadzało wielokrotnie do irytujących sytuacji**. Pal licha, gdyby czas nie gonął, ale przy niejednym manewrze liczy się precyzja i zgranie użycia mocy z oddaniem skoku czy wspięciem się w odpowiedniej sekundzie.

Styl artystyczny? Bardzo ładny, ale za mało przeplata się z innymi elementami rozgrywki, za mało porusza czy zapada w pamięć. Do tego i na telewizorze, i małym ekranie Switcha ważne elementy notorycznie zlewały się ze sobą – a to trudno było dostrzec wajchę, a to ozdoba w tle okazywała się ścianą lub na odwrót.

Historia? Im dalej w las, tym więcej symboli, aż do ich męczącego przesytu w finale. I chociaż rozmowy młodej Iny o czystym sercu z alegorycznymi bohaterami (jak błazen czy architekt) miały spory potencjał i swoje momenty, część z nich ostatecznie okazywała się ciut banalna.

Wciąż czekam

Jakby mało było tego zrzędzenia, to irytowało mnie jeszcze nadużywanie efektu echa, naczelnego patentu wrażliwych przygodówek. W takim *Rime* niosące się okrzyki chłopca, który poszukiwał ojca, miały bezsprzeczny urok, tu natomiast echo przy każdym mruknięciu w dialogu po prostu męczy. Dobrze za to, że muzyka wypadła świetnie

Czekam na gry, które poważnie traktują sztukę i fabułą chcą mierzyć się z czymś więcej niż z walką dobra ze złem. Cóż, *Gris* zawiesiło poprzeczkę tak wysoko, że trudno będzie choćby powtórzyć ten wyczyn. [CDA]

Ładny projekt przytłoczony nadmiarem symboliki.

skrzynię. To, co ma napędzać tę mocno konserwatywną maszynę, to opowieść i styl artystyczny. Bo znowu niby mierzymy się z wrogami, a tak naprawdę kroczymy przez pełen symboli baśniowy świat. No właśnie – „znowu”.

Przepis był dobry

W Wieży zamknięte jest Serce, ale nie tłoczy ono krwi, a wypompowuje marzenia z umysłu tytułowej Iny. To tylko metafora, ale **twórcy już na starcie tkają atmosferę z poetyckich fraz**. Tło dla tej historii stanowi ciekawa kraina, zaprojektowana w konwencji epic/science fantasy. Wszędzie roi się od metalu, kryształów, industrialnych elementów. Prawie żaden obiekt nie ma łagodnych, okrągłych kształtów – lokacje i bohaterowie wyglądają jak posklejani z trójkątów.

W drodze do wyjścia z tej symbolicznej wieży do domu (a przynajmniej bohaterce zdaje się, że taki jest cel tej podróży) kroczymy przez abstrakcyjne przestrzenie.

6

+ baśniowy świat o nieoczywistej kresce
 + ciekawe projekty poziomów i bohaterów
 + świetna muzyka
 + plusik za podjęcie się stworzenia gry w takim gatunku

— toporne, niedopasowane do akcji sterowanie
 — za mało fantazji w zagadkach
 — nadmiar symboli i rozczarowujące dialogi

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
PRODUCENT: NEVERLAND, HAKAMA
JRPG, SYMULATOR FARMY, REMASTER

Rune Factory 4 SPECIAL

■ Rekultywował glebę: **Otton**

Miedzy kolejnymi dungeonami miło jest czasami zasadzić kilka rzep...

Gry z serii Rune Factory, nie licząc pobocznego Tides of Destiny, były do tej pory znane głównie posiadaczom konsol Nintendo. Choć trudno uznać którąkolwiek z nich za dzieło wybitne, cykl zwrócił na siebie uwagę za sprawą dość nietypowej, mocno nawiązującej do Harvest Moon formuły. Ta łączyła eksplorację dungeonów i pokonywanie kolejnych potworów z nieskomplikowanym symulatorem rolnika. Czy dziś może jednak uchodzić za coś więcej niż ciekawostkę?

Książęcy żywot

Do najwciśniętych zalet cyklu nigdy nie należały fascynujące fabuły – i nie inaczej jest tym razem. Mamy tu do czynienia

części pałacu. Czasami też chwycimy za miecz, ale wciąż jest to raczej dodatek do farmerskiego żywota.

Skoro świt, gdy kur zapieje

Oprócz mechanizmów rolniczych ważną funkcję pełni tu kalendarz. Gra toczy się według ściśle określonego rytmu dobowego. Każdy dzień warto zakończyć udaniem się na spoczynek (pobudka zawsze następuje o 6.00 rano), by zregenerować siły nadszarpnięte machaniem motyką, szermierką czy romansowaniem. W kalendarzu odznaczają się też istotne daty, takie jak urodziny naszych podwładnych czy festiwale, jakie możemy organizować, by przyciągnąć do Selphi kolejnych tu-

eksplorowanie kolejnych dungeonów, ale ostatecznie formuła zabawy jest mimo wszystko powtarzalna, a gra sprawia wrażenie nieco rozwodnionej. Celem każdej z aktywności jest bowiem głównie stopniowe wzmacnianie naszej pozycji w królestwie.

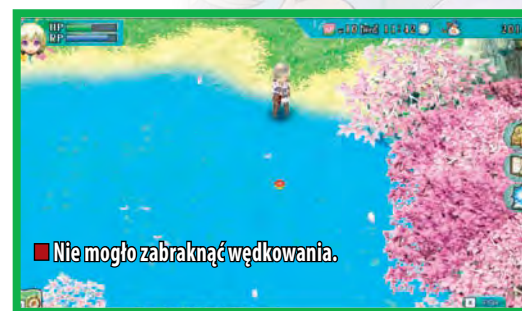
Korzystając z niebywale rzadkiej okazji, zdecydowałem się ogrywać Rune Factory 4 na peciecie. **Widać jak na dłoni, że to dość stara już gra, w dodatku**

Odgrzebany po latach symulator rolnika w sosie JRPG.

z typowym, mocno już oklepanym motywem amnezji. Po stworzeniu postaci (co ogranicza się do wyboru płci) szybko padamy ofiarą bandyckiego napadu na nasz szybowiec, a uderzenie głową o ziemię okazuje się ciut za mocne. Trafiamy na zamek w Selphi, wszyscy **mówią do nas per książkę, ale nawet tak dostojny urząd nie przeszkodzi nam w chwyleniu za motykę celem rekultywacji gleby na zamkowym podwórku.** Po uprzątnięciu chwastów i patyków będziemy przez dziesiątki godzin sadzić w niej rzepę, ziemniaki, różnego rodzaju kwiaty itd. Dane nam będzie również zapoznać się z tajemnicami hodowli zwierząt i słuchać rad otyłego smoka, śpiącego w centralnej

rystów. **Gra daje nam względnie dużą swobodę co do sposobu spędzania czasu.** Jedyńą w miarę obowiązkową rzeczą są proste zadanka fabularne, które otrzymujemy po podejściu do ustawionej przed zamkiem skrzynki. Ich liczba w ciągu dnia jest jednak ograniczona.

Zabawa rozkręca się naprawdę powoli, a pierwszych kilka godzin to tak naprawdę jeden wielki samouczek, pozwalający nam dogłębnie poznać całą furę upakowanych w grę mechanizmów. I ten **powolny rozwój wydarzeń z czasem zaczyna nieco męczyć.** Łatwo wkręcić się w zbieranie kolejnych roślinek, podbijanie relacji z mieszkańcami Selphi czy



pierwotnie wydana na ograniczonego technologicznie 3DS-a. Cieszy tym niemniej możliwość wyboru wyższych rozdzielczości za sprawą narzędzia konfiguracyjnego. Modele postaci i tekstury wciąż są nieskomplikowane, ale i tak czujemy się jak po nałożeniu dobrze dopasowanych okularów korekcyjnych. Wygląd nie jest z pewnością tym, co w obcowaniu z grą na dużych platformach przeszkadza najbardziej. Dużo większym problemem jest to, że mowa tu o tytule, który nigdy wybitny nie był i wciąż stanowi bardziej ciekawostkę niż pozycję obowiązkową. [CDA]

6+

- symulator rolnika połączony z JRPG
- mnogość opcji
- niezła iluzja wolności
- możliwość podbicia rozdzielczości tekstu
- mocno rozwodniona zabawa
- wymaga ogromu czasu, by dojść do celu
- wizualnie bardzo prosta

PLATFORMY: PC, PS5, XSX (PS4 I XBO WKRÓTCE)

PRODUCENT: FROGWARES

PRZYGODOWA, DETEKTYWISTYCZNY SANDBOX

■ Z młodym Sherlockiem polubił się od pierwszego śledztwa: **Eugeniusz Siekiera**

Po chwilowej zmianie kursu i romansie z *Przedwiecznymi* ekipa Frogwares powraca do macierzy i swego sztandarowego bohatera. Nie byłaby jednak sobą, gdyby znów czegoś w nim nie zmieniła.

SHERLOCK HOLMES

Chapter One

Sherlock modniś

W wielu grach z serii istotną rolę odgrywał ubiór bohatera, bo pewne miejsca mogliśmy odwiedzać jedynie w określonym stroju. Nowa odsłona idzie o krok dalej, pozwalając dowolnie zmieniać poszczególne części garderoby. Nowe ciuchy kupimy w sklepach z konfekcją; nie są jedynie estetycznym bajerem, ale nieodzownym elementem wykorzystywanym w trakcie rozwiązywania niektórych spraw. Przechodnie na ulicy również nie będą skorzy do pomocy, jeśli będziemy paradować w niewłaściwym wdzięku.

Różnie było z tymi Sherlockami, o różnie. Warto jednak spojrzeć z pewnej odległości na cały cykl, bo to dobrze obrazuje jego ewolucję. Pierwszą i najnowszą grę dzieli 19 lat, nie dziwi więc, że przepaść techniczna między nimi jest nieprawdopodobna. Inną kwestią okazuje się sama rozgrywka, bo nie wszystkie odcinki rzeczzonego tasiemca trzymały równie wysoki poziom. To jednak w dużej mierze wynikało z faktu, że ekipa nieustannie eksperymentowała, szukając nowej formuły bądź ciekawszych, czasem nietuzinkowych rozwiązań.

Nowe otwarcie

Na przestrzeni niespełna dwóch dekad zmieniło się wszystko – od perspektywy i sposobu poruszania się w świecie gry, poprzez styl narracji, klimat, rodzaje prowadzonych śledztw i poziom trudności, po wygląd Holmesa. Chapter One idzie w tej materii jeszcze dalej, choć trudno mówić o rewolucji. Dla kogoś zaznajomionego z ostatnimi odsłonami cyklu będzie to raczej naturalna ewolucja, następny krok w nieustających poszukiwaniach złotego środka.

Podtytuł może być mylący, bo sugeruje, że dostajemy pewien wycinek, pierwszy rozdział większej całości, a przedstawiona historia nie jest kompletna. Chodzi

jednak o coś innego. To nowe otwarcie, przedstawienie Sherlocka w wydaniu, jakiego jeszcze nie mieliśmy sposobności poznać – w postaci zbłądanego i bezczelnego jak nigdy wcześniej młodzieńca. **21-letni bohater dopiero staje u progu kariery i niewiele poznało się na jego wybitnym umyśle**, a sława i współpraca ze Scotland Yardem są pieśnią przyszłości.

Wiemy już „kiedy”, ale równie istotne jest pytanie „gdzie”, bo w tej odsłonie porzucamy deszczowe zaułki Londynu na rzecz Cordony – fikcyjnej wysepki położonej na Morzu Śródziemnym. To nie tylko największa, ale też zdecydowanie najładniejsza miejscówka w historii serii, malowniczy, wielokulturowy tygiel, w którym nieustannie mieszają się wpływy rozmaitych naro-

Wątek rodzinny sprawia, że to najbardziej osobista i intymna z dotychczasowych przygód detektywa.

Zbrodnia i kara

No właśnie, detektywa. Bohater nie byłby sobą, gdyby nie wpływał się co rusz w kolejne kryminalne historie. Tuż po przybyciu na wyspę i zameldowaniu się w miejscowym hotelu stajemy przed pierwszą poważną zagwozdką. Ginie drogocenny klejnot jednego z gości, a niedługo później jego żona. Kto ukradł diament, a kto zabił? Dochodzimy prawdy, myszkując po pokojach, analizując dowody i bawiąc się w młodego chemika, szukamy śladów w trybie koncentracji i próbujemy rekonstruować sceny z przeszłości, odtwarzając właściwą kolej-

Najbardziej osobista i intymna z dotychczasowych przygód detektywa.

dowości i religii. Warto odnotować, że gra nie stroni od wrażliwych tematów i sporo mówi o uprzedzeniach na tle etnicznym czy nierównościach rasowych. Z wyspą związane jest dzieciństwo bohatera, tu bowiem znajduje się jego rodzinny dom, a na miejscowym cmentarzu – grób matki. Po dziesięciu latach nieobecności Sherlock odwiedza stare kąty, by oddać hołd zmarłej i pogodzić się z duchami przeszłości, które od dawna go prześladowały.

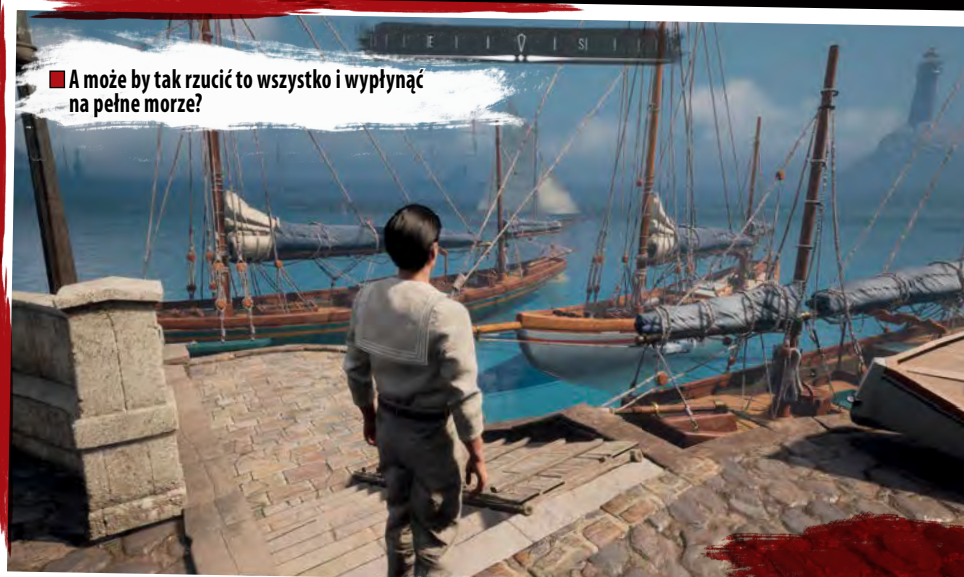
ność wydarzeń. Ponadto przesłuchujemy świadków i podejrzanych, tworząc przy okazji portrety psychologiczne naszych rozmówców, możemy także zagadywać dowolne osoby w sprawie konkretnego tropu, a nawet podsłuchiwać plotkujące pokojówki na hotelowych korytarzach.

Ostatecznie wszystkie istotne wskazówki łądają w miejscu zwanym „pałacem pamięci”, gdzie łączymy informacje w pasu-



jące do siebie pary. Tym sposobem na drodze dedukcji odkrywamy ścieżki prowadzące do konkretnych konkluzji, które mogą (choć wcale nie muszą) rzucić nowe światło na sprawę. Czasem nie-które informacje się wykluczają, my zaś musimy zdecydować się na wybór jednej z nich, co oczywiście skutkuje odmiennym wnioskiem, a w konsekwencji może doprowadzić do oskarżenia niewinnej osoby. **Wiele zależy od liczby zebranych dowodów i umiejętności wyłapywania drobnych, ale istotnych szczegółów,** które pozwolą jednoznacznie wskazać winnego. Mamy również wpływ na wymierzenie kary, można bowiem zawiadomić policję albo puścić wszelkie przewiny płazem, jeśli ruszy nas sumienie.

To pierwsza z kilku głównych spraw, których się podejmujemy, ale dobrze ilustruje misterną sieć zależności i rozwiązań wprowadzanych do serii przez ostatnią dekadę. Wiele z nich w identycznej



■ A może by tak rzucić to wszystko i wypłynąć na pełne morze?



■ Cordona zachwyca zróżnicowaniem architektonicznym i śródziemnomorskim klimatem.

lub zbliżonej formie mieliśmy już okazję testować w poprzednich odsłonach, niektóre są nowe, ale dobrze się uzupełniają. Jeśli coś budzi moją wątpliwość, to nieczytelne okna ekwipunku i konieczność ciągłego przeklikiwania się przez rozmaite zakładki, co na padzie bywa szczególnie męczące. Przy tak wielu zaszczepiających się mechanizmach wydaje się to zrozumiałe, ale z pewnością można było to lepiej zaprojektować.

Zwiedzamy!

Po rozwiązaniu pierwszego śledztwa zostawiamy za sobą hotel, a scenariusz spuszcza nas ze smyczy, pozwalając od tej pory hasać na otwartej przestrzeni. Cordona to dość rozległa wyspa podzielona

na kilka dzielnic, które łączy siatka dróg i mostów. Do dowolnego miejsca możemy dotrzeć na piechotę, ale jest również opcja szybkiej podróży między kluczowymi punktami na mapie, które wcześniej udało się nam odkryć. **Mimo obecności kompasu eksploracja nowych okolic wymaga odrobiny zaangażowania.** Gdy trzeba się udać pod nowy adres, otrzymujemy tylko zdawkowe informacje, np. nazwę ulicy czy okoliczne punkty orientacyjne, więc sami musimy namierzyć interesujące nas miejsce z poziomu mapy, nierzadko błądząc w poszukiwaniu celu.

Przeciągające się wędrowki łagodzą z pewnością fakt, że niemal każdy zaułek Cordony prezentuje się niezwykle urokliwie. Śródziemnomorski klimat wylewa się z ekranu, poszczególne dzielnice są bardzo zróżnicowane: skąpane w ciepłych promieniach słońca budynki zaskakują szczegółowością, a rozciągające się dookoła pejzaże mogłyby z powodzeniem wylądować na wakacyjnych pocztówkach.

Pierwszym kierunkiem wycieczki jest oczywiście cmentarz, gdzie znajdziemy grób matki. Tam jednak, miast uspokoić duchy przeszłości, budzimy nowe, »

■ Świat gry jest wielokulturowym tygłem, w którym spotykamy przedstawicieli różnych narodowości i klas społecznych.





■ Walka jest najłatwiejszym elementem kampanii, więc czyszczenie kryjówek bandytów szybko staje się nudzące.



■ Zamiast Watsona towarzyszy nam Jon, najlepszy przyjaciel bohatera z czasów dzieciństwa.



■ W archiwach lokalnej gazety dogrzebiemy się do istotnych faktów z przeszłości. O ile wiemy, czego dokładnie szukać.

Sherlock dekorator

Otwarty świat pozwolił wprowadzić do rozgrywki kilka opcjonalnych aktywności. Jedną z nich jest zabawa w dekoratora wnętrz. Na wczesnym etapie gry trafiamy do rodzinnej posiadłości Holmesa. Jest zapuszczona, a wyposażenie sprzedane, nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by tchnąć w rudere trochę życia. U okolicznych handlarzy kupimy meble, dzieła sztuki i inne elementy wystroju, a kasę potrzebną na zakup tych wszystkich kłopotów zarobimy dzięki zaliczaniu dodatkowych śledztw i aresztowaniu bandytów.

związane z jej tajemniczą śmiercią. Gdzie zaś szukać wskazówek dotyczących dawnych wydarzeń, jeśli nie w lokalnych archiwach? Bez chwili wahania odwiedzamy więc ratusz, redakcję miejscowej gazety oraz komisariat policji, a że ostatnie z tych miejsc cierpi na braki kadrowe, po krótkim przeszkoleniu zostajemy zatrudnieni w charakterze konsultanta przy miejscach zbrodni.

Mocno to naciągane, ale daje nam dostęp do nowych spraw. **W ramach głównego wątku opowieści rozwiążemy kilka dużych śledztw, ale scenariusz obfituje w wiele zadań pobocznych.** Z niektórymi uporamy się w kwadrans, inne będą wymagały więcej czasu; o części z nich dowiemy się na posterunku, o kolejnych zaślyszy na mieście, na przykład podczas rozmowy z poznanym przypadkowo jegomościem. Najważniejsze, że spora część misji opcjonalnych utrzymuje tak wysoki poziom, jak kluczowa historia. To bodaj największa rewolucja w cyklu, który do tej pory zawsze kurczowo trzymał nas w ryzach głównego scenariusza.

W gębę go

Niestety nie wszystkie atrakcje mogą się pochwalić równie dobrą realizacją. Frogwares już kilkakrotnie próbowało dynamizować rozgrywkę, eksperymentując z wstawkami typowymi dla gier akcji,

i Chapter One nie stanowi w tym względzie wyjątku. Uzbrojony w rewolwer Sherlock w mig poradzi sobie z atakującym go bandziorem, ale trzeba dodać, że kula w łeb jest niepożądanym rozwiązaniem (choć niewątpliwie najprostszym).

Gra pozwala aresztować agresywnych gagatków, jednak ci nie poddadzą się bez walki, więc musimy ich odpowiednio „zmiękczyć”, strzelając w podświetlone miejsca na ciele przeciwnika (np. metalowe osłony będące częścią pancerza) bądź w elementy otoczenia, które pomogą go rozbroić, zdezorientować czy oślepić (w tym celu możemy również użyć tabakierki, z którą bohater się nie rozstaje).

na PS5 zjawisku stutteringu (rwania animacji podczas gwałtownych obrotów kamery) czy okazjonalnych spadkach płynności, gdy puścimy się pędem przez zatłoczone miasto. Jako że mamy do czynienia z bardzo przegadaną produkcją, razila mnie również sztuczna mimika na zbliżeniach – twarze, choć szczegółowe, przypominały niewzruszone maski. Na karnego języka należałoby również wysłać ludzi odpowiedzialnych za niedbałą polonizację, do której wkradło się aż tyle literówek.

Frogwares od lat konsekwentnie zrywało z kanonem i klasycznymi opowieściami Arthura Conana Doyle'a. Mnie osobiście

Nie wszyscy zaakceptują odmłodzonego bohatera.

Wtedy wystarczy podbiec do draba i jeśli wykażemy się odrobiną refleksu w krótkiej sekwencji QTE, delikwent zostaje uziemiony. Działa to... tak sobie, więc przy konfrontacjach z większą liczbą przeciwników staje się męczące. Gra idzie jeszcze dalej, oferując kilka opcjonalnych miejscówek zarezerwowanych wyłącznie na same starcia, w których dosłownie czyścimy kryjówki bandytów niczym w Assassin's Creedzie czy innym Far Cry'u.

Małe grzechy i wielkie zalety

Z pomniejszych błędów czy niedociągnięć warto wspomnieć o drażniącym

nie przeszkadza, że ukraińskie studio tak twórczo podchodzi do tematu, decydując się na łatanie dziur w biografii Sherlocka, ale mam też świadomość, że ortodoksyjni fani detektywa będą mieli problem z zaakceptowaniem odmłodzonego bohatera czy przełknięciem pewnych decyzji fabularnych. Warto jednak oddać cesarzowi, co cesarskie – **to jedna z najlepszych gier z cyklu, a otwarty świat tchnął w jej zbutwiałe żagle nowy, ożywczy wiatr.** Po dyskusyjnej odsłonie The Devil's Daughter seria wróciła na właściwy tor, a błyskotliwość Holmesa znów zachwyca. [CDA]

8

- + otwarty, piękny i niezwykle malowniczy świat
- + odmłodzenie Sherlocka pozwoliło odświeżyć narrację
- + wiele zaskakujących się mechanizmów związanych ze śledztwami
- + bardzo solidny wątek główny
- + i mnóstwo pomniejszych zadań dodatkowych
- + opcjonalne aktywności, które można zignorować
- + dobry dźwięk i profesjonalny voice acting

- sekwencje walk i aresztowań potrafią zmęczyć
- podobnie jak nawigacja w oknach ekwipunku
- stuttering i spadki płynności na PS5
- niedopracowana mimika
- sporo literówek w polskiej wersji językowej

GRALIŚMY NA: PS5 | WERSJA PL: NAPISY

PC: WIN 10, INTEL CORE I5-6600/AMD RYZEN 5 2600, 12 GB RAM, GEFORCE GTX 960/RADEON R9 380

PLATFORMA: PC
 PRODUCENT: TENDOGAMES
 SURVIVAL HORROR, KLON RE

■ PRAWIE w Resident Evil grał: **Ninho**

Nawet jeśli Them and Us do ideału brakuje naprawdę sporo i momentami beczelnie żyzna z klasyków, to jest powrotem do korzeni, którego żaden fan gatunku nie powinien przegapić.

■ Ten leśny diabeł tak dobrze wtapia się w otoczenie, że prawie na niego wpadłem.

THEM AND US

Choćby ze względu na to, że klasycznych survival horrorów obecnie wychodzi bardzo niewiele, a jeszcze mniej takich wartych uwagi. A do tej nielicznej grupy zaliczam Them and Us, którego największe grzechy wynikają z rozmiarów, do jakich na przestrzeni lat rozrósł się projekt. Sprawily one, że całość, mam wrażenie, wymknęła się kilkunastoosobowemu studiu (choć większość pracy wykonało dwóch developerów!) spod kontroli.

Rezydencja trochę zła

Zabrakło procesu selekcji na poziomie projektowym, przez co gra jawi się momentami jak **potwór Franksteina pozszywany ze wszystkich pomysłów, które w trakcie prac wpadły twórcom do głowy**. I, tak jak monstrem z powieści Mary Shelley, cierpi z tego powodu. To przykład produkcji, która zyskałaby, gdyby wyrzucono z niej część zawartości, a więcej czasu poświęcono na doszlifowanie i przemyślenie całości. Nie wierzę, że to piszę, ale Them and Us skorzystałoby na... skróceniu.

Jeśli nie będziemy się spieszyć, pierwsze podejście może bowiem potrwać nawet 15 godzin, z czego bardzo dużo zajmuje backtracking. Jest on ważnym elementem survival horrorów starej szkoły, którego wyważenie ma kluczowe znaczenie dla przyjemności płynącej z ponownego

przechwywania raz odwiedzonych lokacji. Tutaj niestety po pewnym czasie bieganie w tę i w tę zaczyna nużyć. Tym, co bardzo szybko mnie natomiast zrytowało, był brak konsekwencji – **miałem wrażenie, że twórcy bali się pójść na całość w oldskul**. Z jednej więc strony mamy zapis za pomocą gramofonów (bez płyty winylowej nie zasejwujemy), z drugiej natomiast gra raz na jakiś czas wykonuje autosave'a. Inny przykład? Mapy każdej lokacji nie trzeba szukać – magicznie znajduje się bowiem w naszym plecaku. Nie są to oczywiście wielkie zarzuty, ale potrafią wytrącić z atmosfery starej gry w nowym wydaniu. A, jak sądzę, przywrócenie takiego właśnie klimatu było nadrzędnym celem twórców.

Zdaje się to zresztą potwierdzać **możliwość wyboru dwóch trybów zabawy – ze stałymi rzutami kamery jak w klasykach lub znad ramienia postaci niczym w remake'ach RE2 i 3**. Szkoda tylko, że nie można przełączać się między perspektywami w trakcie rozgrywki, by w łatwy sposób zdecydować się, który bardziej nam odpowiada. Polecam widok zza pleców, bo w drugim... nie podświetlają się przedmioty, które możemy podnieść, co potrafi być wrzodem na tyłku w niektórych momentach.

Kiuk w górę

A zarządzanie ekwipunkiem jest tutaj bardzo ważne – mamy tylko sześć slotów do wykorzystania i dopiero po kilku godzinach otrzymujemy dostęp do skrzyni pozwalającej przechowywać nadmiar rzeczy. Wcześniej zmuszeni jesteśmy do korzystania z nie lubianego przeze mnie (i gros innych graczy) systemu z RE0 –

wszystko, co nie zmieści się w plecaku, zostaje na ziemi. Zawsze możemy po to wrócić, ale o problemach z backtrackingiem już wspominałem, więc nie będę się powtarzał. **Całkiem niezłe realizowano natomiast strzelanie i aż żal, że nie idą z nim w parze zagadki** – te są po prostu bardzo łatwe. Całość w pewnym momencie wygląda zresztą jak wielki escape room – w jednym miejscu rozwikłujemy łami-główkę, by otrzymać element potrzebny do rozwiązania problemu gdzie indziej. I tak do napisów końcowych.

Paradoksalnie, kiedy dotarłem do zakończenia, zdałem sobie sprawę, że... bawiłem się dobrze. I choć większość tego artykułu zajmuje narzekanie, to taka już dola recenzenta – jeśli coś nie działa, trzeba o tym napisać. Dlatego też z ciężkim sercem wystawiłem Them and Us tylko 6. W takich momentach zdecydowanie wolę steamową skalę ocen – dałbym grze kciuk w górę. **Każdy fan survival horrorów starej daty poczuje się tutaj jak w domu, a posucha w naszej „klasycznej niszy” sprawi, że wybaczy naprawdę sporo**. Dlatego wszyscy tęskniący za backtrackingiem, stałymi rzutami kamery i zarządzaniem ekwipunkiem powinni grę TendoGames kupić. Tylko wspierając tego typu produkcje, możemy bowiem sprawić, że na rynku będzie pojawiać się ich więcej.

I nie wiem jak wy, ale ja bym sobie tego życzył, nawet jeśli podobnie jak Them and Us nie byłyby idealne. Ideały są przereklamowane.

[CDA]

6

+ niezła ambientowa muzyka i voice acting
 + możliwość wyboru kamery
 + hold dla klasyków survival horrorów...

— ...momentami aż zbyt dosłowny
 — za długa
 — brak możliwości zmiany kamery w trakcie gry
 — wiele elementów niedopracowanych
 — sporo również nieprze-myślanych
 — fabularnie nic specjalnego



■ „Wow! What a mansion!”

PLATFORMA: PC
 PRODUCENT: ICEFLAKE STUDIOS
 CITY BUILDER, POSTAPOKALIPSA



SURVIVING THE AFTERMATH

■ Nie będzie jadł owadów, nawet po apokalipsie: **Dael**

Kiedys myśleliśmy, że do zagłady cywilizacji doprowadzi pojedyncza katastrofa. Byliśmy optymistami. Trzeba się było wczytać w Prawa Murphy'ego.

Okazuje się bowiem, że na ludzkość zeszła cała lawina nieszczęść – deszcze meteorytów i burze magnetyczne, niewyobrażalne upały i arktyczne mrozy, pandemie i opady radioaktywnego pyłu. Pod naporem tych zjawisk padały wszystkie potęgi świata, a miliony ludzi umierały. Przeżyć udało się tylko nielicznym. Nie wiadomo jeszcze, czy ta garstka to szczęśliwcy, czy prawdziwi pechowcy. Wiadomo natomiast, że ktoś musi nimi pokierować. Ktoś musi pomóc im zbudować schronienie, dające choć namiastkę bezpieczeństwa. Pewnie znowu padnie na gracza...

Zakładam, że **część z was pamięta wydaną w 2018 roku grę Surviving Mars i zaczyna dostrzegać pewne podobieństwa z naszym postapokaliptycznym city builderem.** No bo raz, że gatunek

Paradox Interactive. A cztery, że obie toczą się na nieprzyjaznej planecie w Układzie Słonecznym. No dobrze, to ostatnie podobieństwo może być trochę naciągane, ale faktem jest, że w zamyśle wydawcy obydwa tytuły – mimo różnych developerów – miały stanowić część jednej serii i trafić do tego samego odbiorcy. Jako że Surviving Mars było produkcją niepozabawioną paru istotnych wad, jednak przyjętą bardzo ciepło, pomysł wydaje się niegłupi.

Koniec świata to zaledwie początek

Grę w Surviving the Aftermath można podzielić na trzy różne fazy. Pierwsza to organizacja podstawowych aspektów działania naszego małego obozu dla uciekających przed apokalipsą. Wędrując wąwozem, docieramy do rozległej (i wygenerowanej losowo) doliny, w której założymy osiedle. Na starcie mamy trochę podstawowych zasobów (drewno, plastik, metal, beton etc.) oraz kilka budynków gotowych do rozłożenia. Naszym zadaniem jest zorganizowanie schronienia, dostępu do wody pitnej (przy pomocy studni albo zbiornika przy jeziorze),

pożywienia (na początku wystarczy magazyn żywności i oddelegowanie ludzi do zbierania jagódek w lesie) oraz materiałów budowlanych (w pierwszych dniach będziemy pozyskiwać deski z rozbiórki zrujnowanych domostw). **Gdy taka rudymენტarna placówka zacznie funkcjonować, przyjdzie pora na budowę bramy. I tu zacznie się druga, właściwa faza gry.**

Brama umożliwia przyjmowanie nowych osadników, ale też gości innego rodzaju – kupców, uchodźców czy bandziorów domagających się haraczu. Najważniejszą jej funkcją jest jednak to, iż umożliwia wysyłanie specjalistów w szeroki świat. Kimś owi specjaliści? To po prostu osadnicy posiadający pewne szczególne umiejętności, dzięki którym sprawdzą się jako zwiadowcy, wojownicy, poszukiwacze i naukowcy. Po mapie świata poruszają się będą turami (każda odpowiada jednej dobie w osadzie), odkrywając miasta, placówki, ruiny, a także bazy przeróżnych złoczyńców.

Taka eksploracja pozwoli nam na zdobycie zasobów, których wytworzenie w naszym miasteczku może być trudne albo niemożliwe, a także pozyskanie punktów nauki służących do odblokowywania kolejnych budynków i instalacji. A powinniśmy to zrobić, bo wraz z rozrastaniem się osiedla możliwości, jakie oferuje zbieractwo, się wyczerpują, niezadowolone wśród mieszkańców (zwłaszcza jeśli nie mają dostępu do dachu nad głową, ubrania, wody i jedzenia) roślinie, a zagrożenia przrastają w tempie wykładniczym.

A właśnie – zagrożenia. Tak się niesympatycznie złożyło, że **ta apokalipsa, która zniszczyła cywilizację, trwa nadal.** Oka-

Przeżycie na Ziemi wcale nie jest łatwiejsze niż na Marsie.

jest ten sam. Dwa, że tytuł podobny. Trzy, że obydwie gry zostały wydane przez





■ Na mapie świata znajdziemy sporo zagrożeń, ale i tak bardziej emocjonujące rzeczy dzieją się na mapie osiedla.



■ Nie ma co wybrzydzać, będziemy budować przy użyciu starych desek, kawałków blachy i plastikowych butelek.



■ Osiedle może być prowizoryczne, ale w nocy i tak ma swój urok.

zjonalnie będziemy więc doświadczać wszystkich plag, które wyrzuciły świat do góry nogami. A to jakiś meteoryt rozwalił nam dom, a to pioruny zaczną trzaskać gdzie popadnie, a to susza zdewastuje plony, a to znów pandemia pośle połowę populacji do szpitala polowego. Wesoło nie jest, zwłaszcza że obok katastrof borykać się będziemy z mniejszymi, choć nie mniej dokuczliwymi problemami – najazdami bandytów, pojawieniem się zmutowanej fauny czy chmurami toksycznych zanieczyszczeń. **Jeśli wybraлиście wysoki poziom trudności, to na tym etapie wyzwanie jest rzeczywiście spore. Ba, momentami wręcz irytujące,** zwłaszcza że developerzy nie pozwalają nam wykorzystywać bramy w charakterze umocnienia i od razu przenoszą bandytów gdzieś na skraj obozu.

Bezstresowa apokalipsa

Trzeci etap gry zaczyna się mniej więcej w momencie, gdy zdobędziemy wystarczającą liczbę komponentów, by rozpocząć elektryfikację i industrializację. Idzie to wprawdzie jak po grudzie, ale gdy machina ruszy, rzeczywiście przejmujemy kontrolę nad otaczającym nas środowiskiem. Nazwijmy ten etap umownie fazą proaktywności. Jej charakterystyczne cechy to wzrost liczby zabezpieczeń, jakie jesteśmy w stanie stworzyć (piorunochrony, broń, wieże strażnicze, zbiorniki na wodę etc.), oderwanie się od konieczności ekstensywnego poszukiwania surowców dzięki dostępowi do głębszych ich pokładów (np. przy pomocy ekstraktora plastiku) albo uruchomienie odnawialnego cyklu produkcyjnego (sadzenie

drzew i wycinka) i wreszcie całkowite usuwanie niektórych zagrożeń (czyli odkażanie środowiska). Z kolei na mapie świata nasi specjaliści będą już jeździć samochodami i zakładać placówki pozwalające na pozyskiwanie dotychczas niedostępnych zasobów.

Jeśli dodamy do tego fakt, że budynków, które możemy stworzyć, jest ponad setka, w tym konstrukcje tak egzotyczne jak farma owadów czy kopuła grzmotu (niewątpliwie zainspirowana trzecią częścią Mad Maksy), to pewnie powstanie wrażenie city buildera, w którym można byłoby bawić się w nieskończoność. Tyle tylko, że jest to wrażenie fałszywe. Najnowsza gra Paradoksu cierpi na dokładnie tę samą przypadłość co Surviving Mars. **Bez względu na poziom trudności w końcu osiągamy taką fazę rozwoju, że już nic nie może nas zatrzymać.** Całe wyzwanie gdzieś znika.

Wiem, że nie wszystkim będzie to przeszkadzać. Ba, niektórych ucieszy zapewne perspektywa odpoczynku i relaksującego tempa gry po tych pierwszych kilkunastu szaleńczych godzinach. Ale moje oczekiwania chyba zanadto podkreślił inny postapokaliptyczny city builder – Frostpunk. Gra, która do końca trzymała gracza zimną dłonią za gardło. Rozumiem też, że spadający poziom trudności to przypadłość wielu sandboksowych strategii. Ale tu z kolei rodzi się inne pytanie – dlaczego, wzorem chociażby serii Tropic, twórcy nie wprowadzili obok trybu piaskownicy również kampanii, w której możliwe byłoby lepsze zarządzanie poziomem trudności?

Surviving the Sequel

Surviving the Aftermath **kopiuje zarówno to, co było siłą Surviving Mars, jak i to, co było tej gry słabością.** Ale i tak spędziłem przy niej wiele długich godzin i wcale tego nie żałuję. Wygląda całkiem nieźle (choć przyznam, że budynki sklecone z paru desek i pustaków i przykryte folią bywają do siebie aż nazbyt podobne), a brzmi świetnie (muzyka tworzy naprawdę świetną atmosferę). Od strony czysto technicznej trudno zgłaszać poważne zastrzeżenia, łańcuchy dostaw są logiczne, a sama rozbudowa obozu przyjemna. Wprawdzie nadal wolę grę o kolonizacji Czerwonej Planety, bo po prostu coś mnie ujmuje w tematyce tamtej produkcji, coś porywa w chwili, gdy po raz pierwszy rozświetlają się wnętrza wielkiej kopuły.

Ale i **Surviving the Aftermath jestem gotów polecić wszystkim maniakom city builderów.** Trzeba się wszakże przygotować na metamorfozę, jaką gra przejdzie w połowie rozgrywki. Nie stanie się przez to tytułem gorszym, ale na pewno nie spełni tej obietnicy, którą składała nam podczas pierwszych godzin zabawy. |CDA|

7

+ świetna, klimatyczna muzyka
+ dobrze zrealizowane mechanizmy rozbudowy bazy

- brak należytego wyzwania w trzeciej fazie gry
- szczytkowy i niezbyt zajmujący system eventów

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS

PRODUCENT: OCELLUS STUDIO

PLATFORMOWA



MARSUPIŁAMI

HOOBADVENTURE

■ Znalazł platformera, przy którym nie rzucał padem: **Eugeniusz Siekiera**

Choć można połamać język, czytając jej tytuł, bądźcie pewni, że nie uszkodzicie sobie palców, próbując w nią grać. I to pomimo tego, że pełnymi garściami czerpie ze spuścizny niełatwego przecież Donkey Konga.

Platformer studia Ocellus jest niczym list miłosny do fanów najśłynniejszego goryla świata gier, tyle że napisany prostszym językiem. Nie mam tego twórcom za złe, bo jeśli rzynać, to od najlepszych. Na korzyść gry przemawia również większa dostępność, bo zagracie w nią na każdej liczącej się platformie, nie tylko na sprzęcie Nintendo.

Kong w wersji light

Solidnym argumentem dla wielu będzie także niski próg wejścia. **W porównaniu do dalszych etapów Donkey Kong Country: Tropical Freeze dzieło francuskiego zespołu jest niczym przebieżka po parku.** Nie licząc dosłownie jednego poziomu (no, może dwóch) z ostatniego aktu przygody oraz pościgów za bossem,

wyzwania są mniej karkołomne, marginesy błędów większe, a pułapki wyraźniej podkreślone. Mimo tego szkielek rozgrywki jest niemal identyczny, więc w obie te produkcje gra się bardzo podobnie. Nie ma tu co prawda beczek wystrzeliwujących nas w wybranym kierunku, są za to ptaki, które pełnią identyczną funkcję. Nie zbieramy też bananów, tylko inne owoce (za skompletowanie stu wpada do puli kolejne życie). Jak widzicie, różnice są czysto kosmetyczne.

Punch, Twister i Hope to trzy pocieszne zwierzątka (tytułowe Marsupilami), w które wcielamy się w kampanii. Z poziomu mapy możemy je zmieniać (gra niestety nie oferuje żadnej formy kooperacji), choć niewiele z tej podmiiany wynika – wszystkim steruje się identycznie, a jedyne, co je różni, to ubarwienie. **Fabula jest tu wybitnie pretekstowa, nawet jak na liche standardy gatunku.** Morze wyrzuca na brzeg tajemniczy sarkofag, a jeden z naszych kotowatych przyjaciół znajduje go i niechcący uwalnia drzemiącego w środku ducha. Ten wygląda niczym postać z animacji Pixara i rzuca klątwę, którą opętuje wszystkie stworzenia na wyspie (z wyjątkiem bohaterów, rzecz jasna), po

czym daje dyla. Piwa się nawarzyło i trzeba je wypić. Ruszamy tropem zjawy, przebijając się przez trzy zróżnicowane tematycznie krainy i ponad dwadzieścia absurdalnie kolorowych poziomów.

W zgodzie ze starą szkołą

Bohater może skakać, odbijać się od ścian w wąskich kominach, biegać i turlać się, co pozwala nabrać większej prędkości i automatycznie eliminuje mniejszych wrogów oraz niszczy skrzynie. Potrafi też strzelać swym długą ogonem niczym biczem oraz zahaczać nim o specjalne pierścienie, które pozwalają wybić się na większą odległość bądź transportują go w dalszy rejon planszy. Ponadto, gdy już znajdzie się w powietrzu, może wałnąć w ziemię z większym impetem, co umożliwia przebijanie się przez zapory. **Animacje są płynne, a sterowanie szalenie proste i intuicyjne;** wszystko obsługujemy galką analogową i raptem trzema przyciskami.

Na każdej planszy rozlokowano pięć piór (dotarcie do nich jest nieco trudniejsze niż



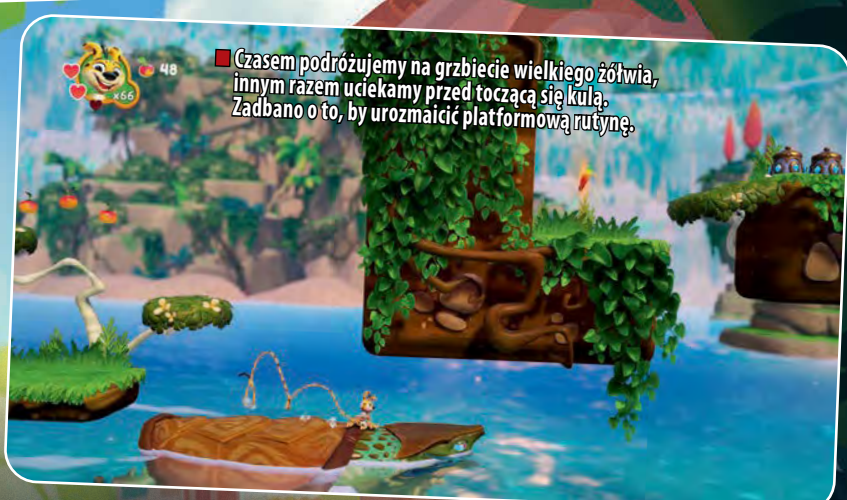


■ Trzy różnicowane krainy mienia się wszystkimi kolorami tęczy. W ruchu gra wygląda jeszcze lepiej.



Stare to kocisko

Marsupilami został powołany do życia w 1952 przez André Franquina, autora wielu kultowych historii obrazkowych. To przedziwne stworzenie z rodziny kotowatych (znaczy się – Marsupilami, nie imć André) debiutowało we francusko-belgijskim magazynie Spirou, przysparzając swemu ojcu sławy. Sam Marsupilami po latach stał się bohaterem własnej serii komiksów, a także filmów animowanych. Ba, w 2012 roku pojawił się nawet pełnometrażowy film z jego udziałem („Na tropie Marsupilami”) w reżyserii Alaina Chabata, aczkolwiek zebrał mieszane oceny i spotkał się z dość chłodnym przyjęciem.



■ Czasem podróżujemy na grzbiecie wielkiego żółwia, innym razem uciekamy przed toczącą się kulą. Zadbano o to, by urozmaicić platformową rutynę.

w przypadku innych znajdziek), a także ukryto portal prowadzący do bonusowego wyzwania Dojo. W tym przypadku poruszamy się na jednym ekranie, przeskakując przez kolejne obręcze. Za każdy ukończony etap Dojo zdobywamy złoty bilet, że z kolei pozwalają wykupić wstęp na poziomy owocowe. To odpowiednik leveli z New

Skromny róg obfitości

Poszczególne krainy oferują również dodatkowe atrakcje. Pierwszą są poziomy bonusowe, nieco trudniejsze od standardowych – dostęp do nich wymaga zdobycia określonej liczby piór na pozostałych planszach. Niektóre etapy na głównej mapie są kolejnymi wyzwaniami

poniem. Dopiero w samym finale mamy okazję rozliczyć się z nim raz na zawsze.

Marsupilami: Hoobadventure **sprawia gigantyczną frajdę, szczególnie gdy uda nam się złapać odpowiedni rytm** i pokonujemy kolejne poziomy w biegu. Grafika przyciąga oko barwną kolorystyką, a przegrywając w tle melodie zachęcają do chwycenia za pa. To platformer kompletny, choć niestety krótki. Wszystkie trzy krainy można oblecieć wzdłuż i w szerz w niespełna trzy godziny. Co prawda miłośnicy bicia rekordów czasowych i czyszczenia plansz z wszystkich znajdziek mogą ten wynik wydłużyć, ale nie ma się co oszukiwać – z uwagi na niski poziom trudności nie jest to tytan w kategorii długości oferowanej rozgrywki. Jeśli jednak przy platformerach pokroju Donkey Konga rwiecie włosy z głowy, dajcie tej grze szansę, choć niekoniecznie za premierową cenę. [CDA]

List miłosny do fanów Donkey Konga, choć napisany prostszym językiem.

Super Mario Bros. 2, które wypełniono po brzegi złotymi monetami – zbieramy ogromne ilości smacznych przekąsek, co w prosty sposób przekłada się na bonusowe życia. By nie było zbyt prosto, każde kolejne wejście na rzeczony poziom musimy opłacić większą liczbą biletów. Ponadto po zaliczeniu dowolnego etapu możemy zmierzyć się z nim jeszcze raz, tym razem w próbie czasowej.

Dojo, które w zasadzie okazują się kopią tych ukrytych na klasycznych poziomach. Jeśli brzmi to wam jak pójście na łatwiznę, to macie rację. Przeprowadźcie każdy z trzech światów wieńczy starcie ze sprawcą całego zamieszania. Nie są to typowe walki, w których skakalibyśmy kościstemu drabowi po głowie – to raczej rodzaj wyścigu, w którym musimy gnać na złamanie karku za uciekającym nic-

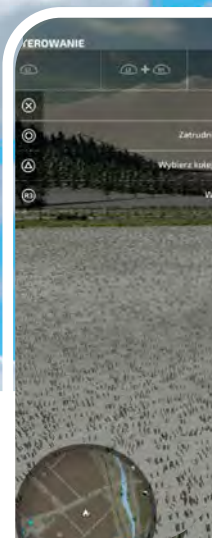
8

- + niski próg wejścia (jeśli odbiłeś się od Donkey Kong Country)
- + barwny platformer dla każdej grupy wiekowej
- + solidny level design
- + proste i intuicyjne sterowanie
- + bonusowe atrakcje i poziomy
- + sporo opcjonalnych rzeczy do zebrania
- zbyt łatwa (jeśli w Donkey Kong Country wymiatasz)
- dość szybko się kończy
- recykling etapów Dojo

GRALIŚMY NA: PC | WERSJA PL: BRAK
PC: WIN 10, INTEL CORE I5 2,5 GHZ, 8 GB RAM, INTEL HD 4400

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO
 PRODUCENT: GIANTS SOFTWARE
 SYMULATOR, ROLNICTWO, ZARZĄDZANIE

Farming Simulator 22



■ Orze, co może: **SztywnyPatyk**

Nie zastanawialiście się kiedyś, czy nie byłoby fajnie porzucić dotychczasowe życie, zacząć od nowa, podjąć się pracy społecznej i ot, choćby sadzić rzepak? Ja też nie.

Nie będę mydlić oczu, nie znam się z symulatorami jak tyse konie(*). Zwykle omijałam je szerokim łukiem przez tytuły, które ze wszystkich doświadczeń, jakie można by przenieść do gier, postanowiły wybrać życie żuła. Taki Microsoft Flight Simulator natomiast był zbyt skomplikowany, bym mogło czerpać z niego przyjemność. Jedyni przedstawiciele tego gatunku, z którymi dobrze mi się

przednikami, które pewnie zrobiłby obeznany z serią Ninho, będzie opinia totalnego laika. Zaglądnącego do poradników, jak załadować środek chwastobójczy do opryskiwacza, który po pół godziny kombinowania okazał się prasą do gleby. Przekonanego, że czeka go rozczarowanie czymś, z czym i tak nie wiązał żadnych oczekiwań, bo inni developerzy olewali ten gatunek. Będącego, jak się okazało,

bohaterką w każdym testowanym trybie rozgrywki – zawsze chciałam mieć własne multiwersum – jest Malwina Legutko. Odziana w drogi płaszcz i bordowe okulary, po latach kierowania miejskim biznesem przeprowadza się na wieś. Powód decyzji różni się w zależności od wybranego przeze mnie poziomu trudności.

Z ogromu tematu wyciśnięto esencję, oferując gorycz pracy i słodczych rezultatów.

przebywa(ło), to Truck Simulator, świetnie konwertujące problematykę międzykrajowych przewozów w równowagę między relaksującą przejażdżką a niewyrabianiem się przyczepą z pomidorami. Ino Amazonowa „Farma Clarksona” dała mi wgląd w to, jakie cuda i paskudztwa niesie za sobą kierowanie gospodarstwem. Ale na wsi przydałoby się co najwyżej do przekopywania gnoju.

Dlatego ogłaszam tu i teraz: zamiast porównania z po-

tlukiem, bo **gra, w której uprawia się rolę, poważnie rozważa zakup pola z oliwkami, kulturowe komuś glebę czy hoduje krowy, dała mu zaskakująco sporo satysfakcji.**

Bo do sorga trzeba trojga (poziomów)

Zaczynamy od stworzenia osoby farmiacyjnej. Jest to wysoce umowne, bo twarz wybieramy z sześciu gotowców, a ubrania zyskują na różnorodności dopiero w dziale odzieży sponsorowanej przez prawdziwe marki (do wzięcia kurtki John Deere czy wręcz cały strój do wycinki produkcji Stihla). Ale nie jest to znaczący element gry, skoro i tak widzimy jej większość oczami naszej postaci. Tę ostatnią kreujemy przede wszystkim w głowie. Moją

Otóż na sejmie najłatwiejszym Malwina dziedziczy po ojcu farmę: ma już załadowany dom, część sprzętu czy nawet zagrodę pełną zwierząt. Do wydania ma 100 tys. euro (walutę można zmienić w ustawieniach). Nie są to pieniądze imponujące, ale dają dość pola do popisu, pozwalając na zatrudnianie pracowników czy inwestowanie w pojazdy, których gra nie podarowała na początek zabawy. Podstawy przybliży tutorial, ale wyłącznie na poziomie łatwym i w dwóch z trzech dostępnych lokacji: amerykańskim Elmcreek i francuskim Haut-Beyleron. Jeśli ktoś woli postawić na alpejskie Erlengrat, chcąc przy okazji poznać parę zasad, to samouczka nie dostanie. Czy jest to spowodowane tym, że górską miejscina już się pojawiła



■ Ino rozsiał się, puścić sobie podcast i zebrać rzepak.



■ Gra nie pokazuje, której części jeszcze nie opryskaliśmy, ale hej: nikt nie mówił, że rolnictwo będzie łatwe.



■ Pracownicy niesamowicie pomagają w pracy. Nawet jeśli zdarza im się wyjechać w niewłaściwe pole.



■ To nie ośnieżone szczyty. To poprzednia generacja konsol.

w serii, a twórcy uznali, że nie trzeba jej przedstawiać – nie wiadomo.

Na sejwie średnim Malwina oszczędziła sporo pieniędzy na przyszłość. Może i nie ma farmy, jedynie marzenia, ale milion nabieranych monet może wiele zdziałać. Za sto tysięcy na „easy” nie kupimy ziemi, bo zaraz musielibyśmy ogłosić bankructwo, ale na „normalu” od razu możemy nabyć teren i natychmiast sprzedać znajdujący się na nim produkt.

Na sejwie najtrudniejszym Malwina miała kierownictwa absolutnie dość i w przypływie emocji przeniosła się na wieś. Pech chciał, że nie zauważyła przy tym kryzysu na rynku rolnictwa. Na domiar złego zadłużyła się i kiepsko zainwestowała, więc chcąc zarobić na farmie, na farmę oraz na spłatę kredytu, nie może sobie pozwolić na podejmowanie decyzji w amoku. O ile na sejwie łatwym przychody są znacznie wyższe, a po pomyłkach podnosimy się szybko, o tyle na „hardzie” musimy zróżnicować ofertę i nie możemy przegapić żadnego procesu – ani kultywacji, ani podwyżki cen, ani okresu siewu, by móc zebrać plon za parę miesięcy – bo inaczej możemy się zwiijać.

Poziomy trudności dostosowano tak, by każdy – nowicjusz, „coś tam pamiętam” oraz weteran – znalazł coś dla siebie. Mnie prawdziwą swobodę dał „normal”. „Hard” to walka o przeżycie, „easy” zaś, podsuwając pod nos gotową farmę, pozbawiło mnie satysfakcji z rozwijania własnego gospodarstwa i uczenia się na błędach. Poziom średni wszystko to wyrównuje najwięk-

szym budżetem, nie tak przegiętą sytuacją na rynku i rozsądnym podejściem do pomyłek. Konieczność dostosowania się do kolejnych pór roku, nowość w tej serii, przestaje być wtedy upierdliwością czy ciekawostką, a staje się ciekawą łamigłówką.

Ostrzem w kamień

Obfitość wszystkiego potrafi przytłoczyć. Nikt nas nie pociąga za rączkę i na samym początku możemy wybrać, czy już inwestujemy w ziemię, czy na razie weźmiemy zlecenia na terenie innego farmera. Te są lepszym tutorialiem niż tutorial: nie goni nas czas, przez co możemy na luzie oswoić się ze sterowaniem, a jeśli nie posiadamy odpowiedniego sprzętu, możemy takowy wypożyczyć. Bywa jednak, że **tę samodzielność wymusza okazjonalna niejasność.** Mam zebrany rzepak, chcę go sprzedać – wchodzę w menu i sprawdzam oferty. Po kliknięciu w nazwę miejsca skupu gra zaznacza na mapie, dokąd podjechać lub skierować wyznaczonego pracownika. Po przyjeździe okazało się, że towar trzeba wysłać pociągiem za miasto, ale że twórcy nie pokazują, co w takiej sytuacji robić, trzeba się uciekać do poradnika z sieci.

Samo zatrudnianie pracownika jest równie pożyteczne, co popsute. Jeśli przypięliśmy do pojazdu wszystkie sprzęty i mamy dostęp do danego pola, możemy jednym przyciskiem przywołać z powietrza osobę, która odwali robotę za nas. Pomaga to potężnie, gdy mamy zlecenie na takie opryskanie pola, a... nigdzie nie widać, których fragmentów nie spryskano. Gorzej, że czasem AI głupieje i raz przelatuje przez fragment terenu zamiast przez całość, a raz przejeżdża przez tę całość, ale zapomina o oraniu.

Orać każdy może

Cale szczęście, **nic tu nie sprawia, że produkcja staje się niegrywalna.** Sterowanie naszą postacią – ludzkiem ekwiwalentem żółwia – to kwestia przyzwyczajenia, a grafika – której zdarza się przyciąć i zaciąć na PS4 mimo znacznego ogłoszenia miejscówek z detalami – zapewnia momenty, gdy trudno jest nie przystanąć i nie chłonąć uroczych widoków. Najbardziej narzekać mogą na to, że nie sposób domyślić się tego i owego, ale i to nie ujmuje Farming Simulatorowi 22 przystępności. Giants Software zdaje sobie sprawę z ogromu tematu i wyciska z niego esencję, oferując i gorycz pracy, i słodcy rezultaty. Pomaga graczowi odpowiednimi uproszczeniami (choćby klarownym kalendarzem czytadłowaniem jednym przyciskiem wspomnianego środka chwastobójczego), ale też daje dużo miejsca i czasu na własne podejście.

Znajomy dla relaksu pyka wieczorem w Apeksa, inni rozwijają postacie w Destiny 2, a ja będę wsiadać w ciągnik i zasiewać oliwki. Na pełnym podjaraniu, bo tych jeszcze nie uprawiałam. [CDA]

(*) Przepraszam za wszystkie żarty przyrodnicze, mam nadzieję, że ich zbyt nie przeciągnę kowałam.

7

- + sprowadzenie potężnego tematu do przystępnej postaci
- + różnorodność upraw i zwierząt hodowlanych
- + pory roku wnoszą coś do rozgrywki
- + pozwala się wykazać
- + urokliwa grafika

- gra potrafi się zaciąć i przyciąć...
- ...mimo znacznego obniżenia detali na PS4
- toporność sterowania
- początek przytłacza
- bywa nieintuicyjna
- SI to tutaj skrót od Słomiana Inteligencja

GOthic II

Kroniki  Myrtany



Archolos

■ Wciągnięty w wir zadań, a przy tym wzruszony: **b-side**

Wieloletnie oczekiwanie, błagania fanów, rozłamy – i jest! Monstrualny mod do Gothica II ujrzał światło dzienne i jest w nim wszystko to, co można było sobie wymarzyć: pełen sekretów świat, rozbudowane zadania, tony klimatu i bugi.

To historyczna chwila dla rzeszy fanów Gothica w Polsce, ale i dla mnie, bo wracam do jednej z moich ulubionych gier w ogóle oraz... pierwszy raz w życiu recenzuję moda. Mam już za sobą teksty liczone w setkach, ale fanowskie dodatki – wiem, to powierzchownie zabrzmiał – zawsze kojarzyły mi się głównie z prostymi skórkami, ulepszeniami graficznymi czy w końcu patchami do zepsutych gier. Klikam, pobieram gigabajty i myślę: „Jak będzie w tym Archolos?”

Tymczasem Kroniki Myrtany to projekt o randze pełnoprawnego dodatku, jakie niegdyś sprzedawało się w pudełkach. To **trwająca co najmniej kilkadziesiąt godzin przygoda w całkowicie nowej krainie**, profesjonalnie nagrany dubbing

sam tryb zadaniowości, co tę prawie 20 lat temu: pójdę do kowala, potem sprzedam skóry, potem skończę quest, poczekam do nocy, żeby okraść magazyn, rano zwiedzę północne przedmieścia, a potem... – i tak do trzeciej w nocy.

Hej, myślałem, że nie żyjesz

„Dobra, Barnaba, zdejmij różowe okulary, bo przemawia przez ciebie sentyment, a nie krytyczne spojrzenie”, możesz mi napisać, czytelniku. A ja zacytuję klasyka: „Otóż nie”. Wiele ulubionych gier z młodości straciłem z piedestału, Gothic jednak nadal twardo tam stoi, a Kroniki przypomniały mi dlaczego.

I zaczniemy od porzucenia określenia

„drewno”, bo choć trafnie oddaje system sterowania i walki oraz pracę kamery, to w zasadzie tak samo można opisać co drugą grę sprzed 20-30 lat, a zwłaszcza produkcje TPP. Gothic nie wyróżnia się tu jakoś szczególnie, a na tę tożsamość wolę dziś patrzeć jak na estetykę tamtych lat.

Szybko można się do tego wszystkiego przyzwyczaić. Nie wiem, co powiedzą ci wychowani na grach ery Assassin's Creed IV, a co dopiero Origins, ale patrząc po metrykach ludzi z grup na Facebooku, nie jest to szczególna bariera.

Ten doskonały mod mógłby być oficjalnym dodatkiem.

(m.in. Zbrojewicz, Barciś, Żak, Cezik) oraz gęsto oskryptowane misje. To jak spotkanie po latach, by dokończyć przerwana w liceum sesję RPG – ale zamiast smętnej warstwy kurzu witają nas bryza nostalgii i wyciśnięte do maksimum możliwości stareńkiego systemu.

A może wystarczy przyznać się wam, że moja głowa podświadomie weszła w ten



Nie przepuszczaj
nieużywane szuby

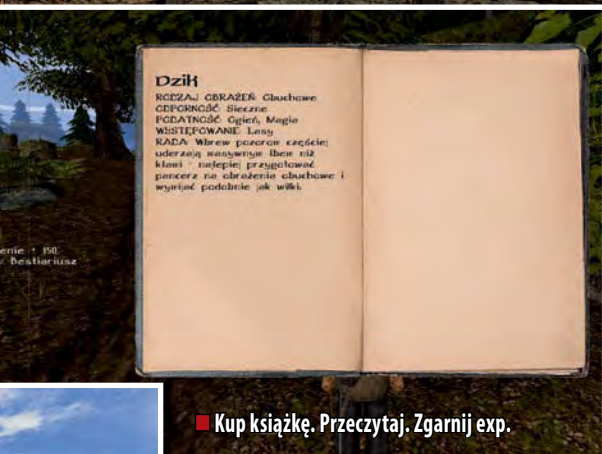
Decyzja...
Nowy wpis



■ **Brama zamknięta. Ale do miasta da się, rzecz jasna, wejść na kilka sposobów.**

Co ważniejsze, gdy sterowanie weszło mi ponownie w krew, zacząłem czuć nie tyle ulgę, że jakoś sobie radzę, ile autentyczną radość. Tym bardziej że **Kroniki Myrtany w zasadzie od początku uwypuklają najmocniejsze strony gry.**

Tak jak w Skyrimie, gdy widzisz górę, to wiesz, że możesz na nią wejść, tak tu, gdy widzisz budynek czy półkę skalną, to wiesz, że możesz się na nie wspiąć. Nie znajdziesz tam może sekretnej lokacji, ale natkniesz się na Zębate Ziele, Szczaw Królewski albo inny drobiazg, który będzie 10 razy istotniejszy niż barachło zbierane masowo w Elder Scroll'sach czy każdym współczesnym action RPG. Zwyczajny grzybek przydaje się do regeneracji zdrowia i many. Rozmaite śmieci okazały się częściami do konstrukcji tego i owego,



Nazywam się...

Poznajcie Marvina i jego brata Jorna. Uciekają przed toczącą się w Myrtanie wojną z orkami na Archolos, położoną na południu wyspę, gdzie mieszka ich wuj. Tutorial zaliczamy pod pokładem statku, a surową szkołę walki kilkanaście minut później, gdy dobijamy do brzegu i przedzieramy się przez pełne potworów krzaki do okolicznego miasteczka.

Głównym zadaniem jest szwędanie się po polach i lasach, szukanie zakątków z mieszkańcami, czarodziejskimi zwojami i magicznymi roślinami, odnajdywanie ukrytych jaskiń... Nie, stop. Główne zadanie to spotkanie się z wujem, które odpala nam całą serię niesamowitych wydarzeń, ale – jak to w Gothicach bywa – **blyskawicznie zostałem rozproszony przez**

Przygoda przygodą, ale równie wciągające jest tu nawiązywanie kontaktów z mieszkańcami Archolos i zwiedzanie miast. Co drugi enep opowie coś o okolicy, wskaże drogę, a ci obdarzeni imionami (miast generycznego tytułu w stylu „Farmer”) z pewnością w którymś momencie dadzą nam zaskakujące questy. Z kolei zapoznanie się z topografią malutkiego miasteczka Silbach dostarcza frajdy na wiele godzin... ale poczekajcie, aż dotrzecie do stolicy, czyli Archolos. W tamtejszym gąszczu ulic, alejek, zakamarków i możliwości można spokojnie zagubić się na wiele godzin, znów zapominając, że wcześniej jakaś zapląkana postać błagała nas o pomoc.

O bogowie, walka!

Podsumujmy: nowy, wielki świat; nowe lokacje, w tym olbrzymia stolica; około 150 questów, w tym wiele mocno rozbudowanych i rozgałęzionych. I to jeszcze nie jest wszystko, co twórcy poprawili względem oryginału. **W oczy rzuca się zwłaszcza mocno rozbudowany crafting.** Chcesz wykuwać miecze, topory czy łuki? Projektów broni jest sporo, a wiele egzemplarzy dorzuci bohaterowi bonus, np. +5 do walki bronią jednoręczną. Więcej surowców zdobędziemy, zbierając florę

Jak będzie w Khorinis?

„Drewniane sterowanie, błędy w lore, niezliczone bugi”, napisze jeden internauta. „A to dopiero początek zalet!”, dokończy drugi, i mem jest kompletny. Autorzy moda z pewnością świetnie znali niezliczone żarty z gry, w których przodują nie antyfan, a miłośnicy serii. Stąd też pierwsze osiągnięcie w grze nosi nazwę „A to dopiero początek”. Inne, „Jak będzie w Khorinis?”, to tytuł największej polskiej grupy o grze na FB. Imię głównego bohatera, Marvin, to komenda, która w starych częściach uruchamiała tryb developerski. Z kolei łysy jak kolano brat protagonisty, Jörn, to wypisz, wymaluj Björn Pankratz, dyrektor projektu (Elex II) i „maskotka” studia Piranha Bytes.



czającą się za dosłownie każdym rogiem przysiodę. Może i ktoś właśnie czeka na to, aż przyniosę ratującą mu życie odtrutkę – ale przecież tak samo ważna jest wyprawa do lasu po surowce niezbędne do wykucia fajnego miecza, prawda?

i ukatrupiając faunę. Sami zrobimy sobie strzały i belty, a drewno pozyskamy, rąbając siekierą powalone drzewa. Ba, możemy też sami pisać magiczne zwoje.

Ala najpyszniej wyszło gotowanie. Od teraz patelnie służą nie tylko do smażenia mięsa, ale przygotowywania całej masy szaszłyków, zup, przetworów. I potrawy z chrząszcza. Domowe jadło daje spore zastrzyki do regeneracji zdrowia i many, niektóre posiłki na stałe podbijają parametry, a różnicowana dieta podnosi ogólny poziom zdrowia. Warto zresztą korzystać z tego całego dobrodziejstwa, bo **Archolos zamieszkuje sporo potworów, w tym całkowicie nowych, jak i silniejsze wersje tych już znanych.**

Im dłużej grałem w Kroniki, tym bardziej widziałem, jak pięknie zostały rozwinięte różne drobne elementy. Takie, o których lata temu myślałem: „ale fajnie, gdyby to było bardziej rozbudowane”. Stawiam rudę żelaza przeciw rdestowi polnemu, że i sami twórcy Gothica II będą zaskoczeni, gdy zobaczą, ile wodotrysków wpakowano w ich stareńką produkcję.

Wspomniałem o bugach? Oczywiście, że są. Musiały być. Część błyskawicznie załatwiono, część poprawiać kolejne łatki, a część to element dziedzictwa, niczym w Elder Scrollach. Dzięki temu wszystkiemu Kroniki Myrtany, mod do 19-letniej gry, są dokładnie takie, jak ten krążący po sieci mem z kadrami z filmu „Ratuj”. Na pierwszym obrazku srogi krytyk kulinarny surowo zerka na prostą potrawę na swoim talerzu. Na kolejnym, po jednym kęsie, teleportuje się do najszcześniejszych, dziecięcych lat. [CDA]

8+

- + klimat jak w Gothicu II
- + fenomenalny dubbing
- + wielka wyspa Archolos i fantastyczne lokacje
- + cudowna, majestatyczna ścieżka dźwiękowa
- + świetnie rozbudowany crafting

- garstka drobnych błędów
- po latach rozwoju epergów trudno jest się przyzwyczaić do tak mocnego, pieszego backtrackingu

WERSJA PL: PEŁNA

PC: NAWET TAKI SPRZED 15 LAT, Z ZAINSTALOWANYM GOTHIKIEM II: ŻŁOTĄ EDYCJĄ

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
 PRODUCENT: MR NUTZ STUDIO
 BEAT 'EM UP, KOMIKS, KANAPOWY CO-OP

■ Łał wszystkich jak leci: **Eugeniusz Siekiera**

Co łączyło Cadillacs and Dinosaurs, Knights of the Round i Final Fight? Były krótkie.

I całkiem słusznie, bo ileż można brnąć w prawo, dusząc naprzemiennie dwa przyciski? Cóż, studio Mr Nutz próbuje udowodnić, że bardzo długo. Czepianie się twórców o to, że ich dzieło jest zbyt rozlazłe, może się wam wydać nieco kuriozalne, ale jeśli już po kwadransie wiem o grze wszystko, sztuczne pompowanie kampanii do siedmiu godzin jest grubą przesadą.

Żywy komiks

To niejedyny problem tej produkcji, ale zaczynajmy od tego, co naprawdę w niej błyszczy. Asterix & Obelix: Slap them All! **wygląda obłędnie nawet na statycznych screenach, przywodząc na myśl komiksowe kadry wprost spod ręki Alberta Uderzo.** W akcji prezentuje się jeszcze lepiej, niczym kolejny pełnometrażowy film animowany. Z charakterystycznych ruchów postaci i każdej klatki animacji bije znajomość materiału źródłowego, a liczba rozmaitych smaczków sprawia, że każdy fan przygód dzielnych Galów będzie cieszyć się jak dziecko.

Zwróćcie uwagę chociażby na to, w jaki sposób Obeliks chodzi, kołysząc się lekko na boki. Albo jak łapie jakiegoś draba, policzkuje go, po czym wysłała piączę na orbitę z taką siłą, że ten gubi sandały. Kapitałny jest też pies Idefiks, który nie odstępował swego pana na krok i uroczo jeży się, gdy tylko zobaczy Rzymian. Uwzględniono nawet fakt, że Asteriks nie jest mocarzem sam z siebie, więc przed bitką wzmacnia się lykiem magicznego napoju, ale sięga po niego dopiero w momencie, gdy na horyzoncie pojawiają się pierwsi wrogowie. Oczywiście Obeliks nie musi się posiłkować miksturami, bo jak pamiętamy, za młodu wpadł do kotła z cudownym eliksirem i od tamtej pory niezwykła siła go nie opuszcza.

Jednym ze stałych punktów programu w kolejnych zeszytach były starcia z piratami podczas morskich przepraw. Twórcy skwapliwie to wykorzystali, serwując kilka identycznych misji, w których spuszczały piratom łomot. Spróbujcie przyłożyć kilka razy w maszt, a zrzucenie z bocianiego gniazda charakterystycznego czarnoskórego korsarza. Znamy to doskonale z komiksów, a podobnych drobiażdżków poukrywano w grze całkiem sporo.

Patrz, czy równo puchnie

Co więcej, **system walki również zdaje egzamin, a jak na gatunkowe standardy, można go uznać za dość rozbudowany.** Mamy bloki (coś oczywistego w każdej bijatyce, ale rzadko spotykane w beat 'em upach), ataki standardowe,

które łączymy w proste serie, oraz silniejsze ciosy, te jednak spalają energię. Dobrze, że jej zapas szybko się uzupełnia, bo potrzebna jest również do wykonywania rzutów (każdy z bohaterów robi to nieco inaczej, a po złapaniu delikwenta dysponują zróżnicowanymi wariantami uderzeń) oraz szarży, która wielokrotnie ratowała mnie z opresji.

Jako że mapy aż gęstnieją od wrogów, a w końcowych aktach raz za razem tłuczemy kilkunastu chłopca jednocześnie, kluczem do sukcesu jest zmiana przyzwyczajęń z innych mordoklepek. Tu po prostu nie opłaca się łoić skóry pojedynczym pacanem, bo w tym czasie ktoś spróbuje nas zająć od tyłu, a inny delikwent zacznie rzucać oszczepem z drugiego końca planszy. Rzymianie atakujący z dystansu to prawdziwa zmoza; jeśli spuścimy ich z oczu, zapędzą nas w kozi róg, musimy więc nieustannie kontrolować tłum. Idealnym panaceum są w tym przypadku wspomniane rzuty (wystrelony jak z procy przeciwnik powali wszystkich w linii prostej) oraz szarże, które pozwalają ekspresowo zmienić pozycję, a dodatkowo wszyscy na naszej drodze zaliczą glebę.





Na pirackim statku ładujemy kilkakrotnie. Recykling to w przypadku tej gry słowo klucz.



Klasyczny plaskacz w wykonaniu Obeliksa. Animacje w grze są bezbłędne.

Gra oferuje tryb lokalnej kooperacji, gdy jednak próbujemy sił w pojedynkę, w dowolnym momencie możemy przełączać się między bohaterami. Ich skuteczność bojowa jest w zasadzie podobna – **Obeliks wydaje się mieć bardziej zróżnicowany garnitur ciosów, Asteriks z kolei nadrabia ruchliwość**, bo jest z oczywistych względów szybszy. Ostatecznie jednak lepiej walczyło mi się tym pierwszym, a powód okazał się dość błahy. Obeliks jest większy, a ekran momentami tak gęstnieje od miecha armatniego, że mniejszy bohater gubi się w gąszczu przeciwników, wtedy zaś łatwiej zebrać niezasłużony łomot.

Fabula? A komu to potrzebne?

Problem niestety w tym, że Asterix & Obelix: Slap them All! jest grą sprzeczną. Scenarzyści nie próbowali wymyślać nowej historii. Poniekąd słusznie, mając do dyspozycji tak bogaty materiał źródłowy. Tyle że i jego nie wykorzystali jak należy, kompletnie ignorując potencjał komiczny oryginalnych scenariuszy. Zebrało do kupy kilka klasycznych zeszytów (m.in. „Asteriks i Normanowie”, „Asteriks w Hiszpanii”, „Asteriks i Kleopatra”), by dać pretekst do przeczołgania bohaterów przez kolejne miejscówki i zrzucenia im na głowy całych armii. **Przemycaną w tle opowieść ograniczono do komiksowych plansz z tekstem między misjami,**

co jak dla mnie jest smutnym minimum. Do tego sama historia w żaden sposób nie rzutuje na rozgrywkę; zmieniają się co najwyżej okoliczności przyrody, ale i tutaj zdecydowano się na rażący recykling. Nie ma znaczenia, gdzie ganiasz – leśne traktory i górskie przełęcze za każdym razem będą wyglądać tak samo. Jedyną odskocznią są ulice Rzymu oraz spalony słońcem Egipt, reszta to niekończący się festiwal kopiuj-wklej. Z samymi piratami i ich hersztem także tłuczemy się kilkakrotnie – owszem, był to stały element komiksowych zeszytów, ale w grze takie rozwiązanie jest strzałem w kolano, bo kolejne misje i akty zlewają się w jedno. Drażnią też rozmaite niekonsekwencje względem historii, na których bazowano. Przykładowo, skąd w piramidzie, która miała się stać grobowcem naszych bohaterów („Asteriks i Kleopatra”), wziąć się nagle legion rzymskiej armii, a do tego kilka lwów?

Ale głupi ci Rzymianie!

Nie rozumiem też, po kiego grzyba zbieramy kasę. Z rozwalonych beczek wypadają worki z mamoną (najczęściej) lub żarełko (rzadziej), monety wylatują również z pokonanych przeciwników, choć nic z tej pokręconej ekonomii nie

wynika. Kasa to po prostu punkty, które nabijają nam licznik. Nie znajdziemy wewnętrznego sklepiku, który pozwalałby za zgromadzone bogactwa odblokować artworki czy plansze z oryginalnych komiksów. Możliwości było sporo, nie wykorzystano żadnej. Jedzenie okazuje się dużo przydatniejsze, bo uzupełnia nadwątlone zdrowie. Nasi herosi mają może siłę tura, nie oznacza to jednak, że są nieśmiertelni. Już na średnim poziomie trudności łatwo dostać bęcki, gdy ekran zalewa mrowie przeciwników.

To mogła być najlepsza gra o przygodach walecznych Galów.

Czy jest tu jakaś odskocznia od gatunkowej rutyny? Owszem, choć poziomy nieskupiające się na regularnej młócce rozczarowują. Czasem polujemy na dziki, innym razem rozwalamy na czas jakieś kłamoty lub ścigamy się na krótkim dystansie, masakrując jeden przycisk. Banalne i średnio przemyślane. **Zaskakuje również brak chociażby podstawowych opcji w menuach.** W pecetowej wersji nie będziemy w stanie zmienić niczego – języka (domyślnym jest angielski), rozdzielczości ekranu, głośności czy obłożenia klawiszy. Co prawda w podobne tytuły najlepiej grać się na padzie, ale brak tak elementarnych ustawień jest niedopuszczalny.

Gdy widzi się, jak pięknie Slap them All! wygląda w akcji, aż żal niewykorzystanego potencjału. To mogła być najlepsza gra o przygodach walecznych Galów. Wystarczyło zróżnicować kampanię i nie traktować historii jako zbędnego balastu. Jeśli zaś twórcom zależało na prostej chodzonej mordoklepcie, wołałbym, by skrócili grę o połowę i wystawili nam za nią niższy rachunek. Banknot z Jagiełłą to odrobinę za dużo, jak na tak powtarzalną i schematyczną zabawę, a nie trzeba dodawać, że w przypadku wersji konsolowych jest jeszcze drożej. [CDA]



Wstawki fabularne ograniczono do statycznych plansz z tekstami, którym poskąpiono dubbingu. Słabo.

6

- + wygląda obłędnie, niczym żywy komiks
- + świetne animacje i masa drobnych smaczków
- + jak na ten gatunek, przyswoicie rozbudowany system walki
- + bitwy są przyjemne i odpowiednio wymagające

- recykling lokacji i przeciwników
- dziesiątki identycznych misji
- zbieranie kasy nie ma żadnego sensu
- brak podstawowych ustawień w opcjach

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO
 PRODUCENT: CON ARTIST GAMES
 TWIN-STICK SHOOTER, ROGUELITE, ZOMBIE

THE LAST STAND AFTERMATH

■ Jechał, mutował i umierał: **Smuggler**

Macie tak czasami, że uruchamiacie grę, o której niewiele wiecie, i od razu macie przeczucie, że to będzie mile spędzony czas? Mnie się to czasem zdarza. Tak właśnie było w tym przypadku – i bawiłem się dobrze przez jakieś 10 godzin. Problem w tym, że ta gra jest dwa razy dłuższa.

Sytuacja nie jest najwesejsza – w efekcie światowej pandemii, wywołanej tajemniczym wirusem, nastąpiła apokalipsa zombie. Infekcji uległo 95% społeczeństwa. Pozostali trwają w enklawach, rozpaczliwie poszukując wszelkich zasobów i zapasów ze świadomością, że tylko odwlekają swój koniec. Wcześniej czy później wirus lub zombie też ich dopadną. Istniejący lek tylko spowalnia rozwój infekcji, oddalając przemianę zarażonego.

W drogę!

Cała gra składa się z serii kolejnych podróży, w czasie których wybieramy na mapie dostępne lokacje. Dojeżdżamy, wysiadamy i eksplorujemy dany level, eksterminując zombie (lub ich unikając, choć zdecydowanie wolę pierwszą opcję), zbierając zapasy i itemki (w tym benzynę, bo bez niej nasz samochód nie opuści etapu) oraz gromadząc punkty wiedzy, dzięki którym będziemy sobie

silnika samochodu, bo tu przedmioty się zużywają.

Choć to izometryczny twin-stick shooter, ja od pierwszego spojrzenia poczułem się, jakbym grał w stare, klasyczne *Fallouty*. (Możecie to potraktować zarówno jako komplement, jak i zarzut – że grafika jest nieco niedzisiejsza. Mnie się tam akurat podobała). *The Last Stand* zresztą zawiera też nieco elementów RPG – spore drzewko umiejętności, możliwości tworzenia nowych przedmiotów z zebranych składników i ich upgrade'u itd.

Walcz i gin!

Gra czerpie też dużo z gatunku roguelite, co można poznać choćby po tym, że mamy tylko jeden (dokonywany automatycznie) sejm, nadpisujący ten poprzedni, a do swego bohatera nie należy się za bardzo przywiązywać, bo za długo pewnie nie pożyje. Do tego jego śmierć jest ostateczna. Zaznajamiamy się wtedy z nowym bohaterem/ką (zwykle jest ich troje do wyboru, różnią się głównie ekwipunkiem) w punkcie wyjścia. Ale na szczęście nie oznacza to, że zaczynamy zupełnie od zera – „dziedziczymy” po poległym zdobyte perki i punkty wiedzy. Do tego nowe postacie czasem mają sporo łatwiejszy start niż poprzednik, choć to, jak bardzo, zależy od naszych wcześniejszych decyzji.

Otóż co jakiś czas zostajemy nagrodzeni – i albo nasza aktualna postać

■ Gra i trąbi zespół ZOMB! Umarłaki nie są nadmiernie inteligentne, ale nadrabiają to zaangażowaniem i liczebnością.



W takim oto świecie gracz otrzymuje samochód i zadanie zbierania jak największej ilości zapasów z terenów w pobliżu bazy, z której wyrusza. Oczywiście potem wszystko się komplikuje. I, chcąc nie chcąc, jak zawsze ruszamy, by ocalić ten świat. Jak dobrze pójdzie...

fundować rozmaite perki. Czasem możemy wybrać alternatywną trasę (bo tamta misja zdaje się łatwiejsza, bo dotarcie tam zużyje mniej benzyny albo, dla odmiany, znajdziemy tam więcej benzyny), ale nie za często. I pamiętajcie, aby regularnie dokonywać przeglądu i napraw

The Last Stand po raz piąty

Fabula tej gry jest w sumie kontynuacją wydarzeń opowiedzianych w cyklu czterech flashowych gier – *The Last Stand*, *The Last Stand 2*, *The Last Stand: Union City*, *The Last Stand: Dead Zone*. Konkretniej – *Aftermath* dzieje się 15 lat po wydarzeniach opisanych w *The Last Stand: Union City*. Kolekcję tych czterech gier, czyli *The Last Stand Legacy Collection*, można kupić na Steamie za 36 zł.



dostanie jakieś przydatne itemki, albo możemy ową nagrodę zdeponować dla tego, kto przyjdzie po nim. Dlatego zawsze trzeba się poważnie zastanowić – konsumujemy nasz dobytek na bieżąco czy inwestujemy w przyszłość? A ginąć będziemy dość regularnie, bo nie dość, że zombiaków jest dużo i są agresywne na różne sposoby (acz nie za inteligentne, jak to zombie), to trafiamy też np. na rozmaite pułapki stworzone przez ludzi, zwykle w miejscach, gdzie jest cenny loot. Teoretycznie zostały zastawione na zombie, ale w praktyce szkodzą nam. Auć!

Poza tym jest coś jeszcze – ten **zamienianie ludzi w zombie wirus. Wcześniej czy później się nim zarazicie**. Są co prawda leki, ale, jak już wspomniałem, jedynie odwracają koniec, a i znaleźć je wcale nie jest łatwo. Rozwój choroby sprawia, że mutujemy. Wraz z każdym kolejnym jej rzutem możemy wybrać jedną z trzech oferowanych losowo mutacji. Żeby było śmieszniej – one ułatwiają nam grę, np. zwiększając naszą szybkość lub ilość zadawanych obrażeń czy też sprawiając, że zombie nas ignorują. Gdzie zatem jest haczyk? Każda taka mutacja blokuje jeden segment naszego paska zdrowia. Im bardziej mutujemy, tym mniej mamy więc energii życiowej. I w końcu wirus nas zabija...

Ah shit, here we go again...

Po pierwszych 10 godzinach byłem pewien, że wystawię co najmniej 8, a może nawet więcej i dorzucę do tego znaczek jakości, bo bawiłem się naprawdę dobrze, fundując nieumarłym srogą rzeź za pomocą M-16, granatnika, koktajli Mołotowa i maczety. Miałem wręcz

Sympatyczny, ale o 10 godzin za długi odmóźdzacz.

syndrom „jeszcze jednej lokacji”. Ale **im dłużej grałem, tym wyraźniej widziałem wady i ograniczenia tej gry**: dziwaczną często pracę kamery; dwu-, trzysekundowe czekanie, aż komputer pokaże, jaki loot podnieśliśmy; nieduże lokacje, w których blokowani jesteśmy niewidzialnymi ścianami w miejscach, gdzie teoretycznie „droga wolna”.

Zaczęła mnie męczyć nużąca powtarzalność rozgrywki, niedużo typów przeciwników, bezsens niektórych mechanizmów (np. tworzenia improwizowanej broni, zwykle sporo gorszej od znalezionej) czy irytujące celowanie. Nawiasem mówiąc, jeśli nie macie pada, to współczuję, bo **granie na myszy/klawiaturze jest tu koszmarem**, co mówię jako fan tej opcji.

Do tego rzucające przedmioty – np. granaty – często lecą, gdzie chcą, a nie tam, gdzie celowaliśmy. Gra zmusza nas do nieustannego poszukiwania benzyny,

baterii i leków (zawsze dostajemy tylko jeden naraz...). Trafiają się też dziwne bugi – raz czy dwa wypadłem poza mapę, z wiadomym skutkiem, część łupów nie dawała się podnieść, trafiałem na blokujące się drzwi itd.

Ale najgorsze w tym wszystkim jest to, że **po 10 godzinach gra nie zaskakuje już niczym nowym**, a fabuła nie jest wystarczająco dobra, by jej rozwój mógł to zrekompensować. Więc przez kolejne 600 minut robienia dokładnie tego samego mój pierwotny entuzjazm częściowo wyparował. ALE. Ale podkreślam, że to mimo wszystko nie jest zła gra. To w sumie całkiem sympatyczny „odmóźdzacz” z ambicjami. Szkoda tylko, że o połowę za długi. [CDA]

7

- + fajny klimat
- + sympatyczna grafika
- + mutacje
- + przez pierwsze 10 godzin bawi i wciąga

- po 10 godzinach zaczyna nużyć
- mocno liniowa
- powtarzalność rozgrywki
- rozmaite niedoróbki

GRALIŚMY NA: PC | WERSJA PL: BRAK

PC: WIN 10, INTEL CORE I5-10400F, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 1650/RADEON RX 570

PLATFORMY: PC, PS4, XBO, NS
 PRODUCENT: AIRSHIP SYNDICATE
 SINGLOWA, RPG, TUROWA

RUINED KING

A LEAGUE OF LEGENDS STORY

■ Tym razem nie feedował: **Witold**

Towarzyszący nam od ponad dekady LoL nie kojarzy się postronnym obserwatorom z głęboką fabułą i rozbudowanym światem. Jego twórcy chcą to zmienić, a **Ruined King** jest dobrym krokiem w tym kierunku.

Kończówka 2021 roku jest dla League of Legends i całego Riot Games punktem zwrotnym. Zmasowana ofensywa, jakiej świadkami jesteśmy w ostatnich miesiącach, może uczynić z Runeterry jedno z najważniejszych uniwersów popkultury – firma nie szczędzi więc środków na przedstawienie stworzonego przez siebie świata jako czegoś więcej niż jedynie tła dla aripcypopularnej Moby. Po świetnie przyjętym „Arcane”, serialu, który przyciągnął do marki nawet osoby do tej pory zupełnie się nią nieinteresujące, studio

Silą rzeczy największą nowość stanowi tło fabularne. Twórcy korzystają z zasobów znanego uniwersum umiejętnie, acz trudno nie odnieść wrażenia, że chcieli upchnąć tu jak najwięcej bohaterów z puli postaci słynnego kuzyna. Stąd, choć akcję osadzono w Bilgewater i na Wyspach Cienia, prócz Illaoi, Pyke’a i Miss Fortune w skład naszej drużyny wejdą Braum, Ahri oraz Yasuo (w grze nie brakuje zresztą jeszcze kilku innych znajomych twarzy).

Na szczęście scenariusz odpowiednio to uzasadnia, a poszczególnych członków zespołu trudno nie polubić. Nie spodziewajcie się jednak budowania relacji między nimi na poziomie „Arcane” – tu po prostu nie ma to miejsca. Co przy tym najważniejsze, **historia Ruined King nie wymaga od gracza nawet szczątkowej znajomości LoL-a**. Fani uniwersum znajdą w niej oczywiście sporo smaczków, ale całość broni się jako samodzielna opowieść.

Battle Chasers: A League of Legends Story

Dla sporej grupy odbiorców (zaryzykuję nawet stwierdzenie, że większości) również i sama rozgrywka będzie czymś świeżym. Większą jej część spędzimy, ganiając po niemałych lokacjach, wykonując kolejne questy poboczne, rozmawiając z enpēcami, rozwiązując z rzadka zagadki i zbierając tony najróżniejszego śmiecia, walającego się w setkach skrzyń czy wazonów rozrzuconych po kątach.

Eksploracja jest całkiem rozbudowana, niestety twórcy nie mają oporów, by kazać nam ganiać z jednego końca mapy na

drugi (szybka podróż rozwiązuje ten problem jedynie częściowo), zwłaszcza gdy skuszą nas zadania spoza głównego wątku fabularnego. Bieganie uciążliwie co prawda ładnie zaprojektowana scenografia i świetna muzyka, lecz i tak stale pomstowałem na nieśpieszny trucht herosów. By jeszcze bardziej utrudnić nam życie, po odpoczynku wrogowie z danej lokacji ochoczo się odradzają – szkoda, że nie do końca wiadomo po co, bo grindować wcale nie trzeba, a i przedmioty z nich wypadające wcale potrzebne do szczęścia nie są.

Właśnie, grindować, ponieważ w **Ruined King rozwój naszych bohaterów odgrywa ważną rolę**. Kolejne poziomy nie tylko podnoszą nam statystyki (na te wpływają również elementy ekwipunku), ale też odblokowują kolejne umiejętności i runy. Większość z tych pierwszych możemy wzmacniać, decydując się na konkretne bonusy (np. wybierając między większą skutecznością leczenia a niższym kosztem many), te drugie wpływają na postać bardziej ogólnie (zwiększony atak, życie itd.). Daje to spore pole do popisu przy wymyślaniu różnych kombinacji, przez co przy każdym levelu główkowałem nad najlepszym buildem.

Starcia w alei

A jest po co, bo w końcu warto być przygotowanym do **turowej walki żywcem wziętej z RPG, stanowiącej gwózdź programu**. Podczas starć kierujemy najwyżej trzyosobowym zespołem, różniących się pełnią na polu bitwy funkcją – np. Braun ze swoją tarczą jest naturalnym tankiem, a Yasuo skupia się na zadawaniu obrażeń.



■ Relacje między bohaterami nie są przesadnie głębokie, ale trudno naszej feralny nie polubić.

BRAUM

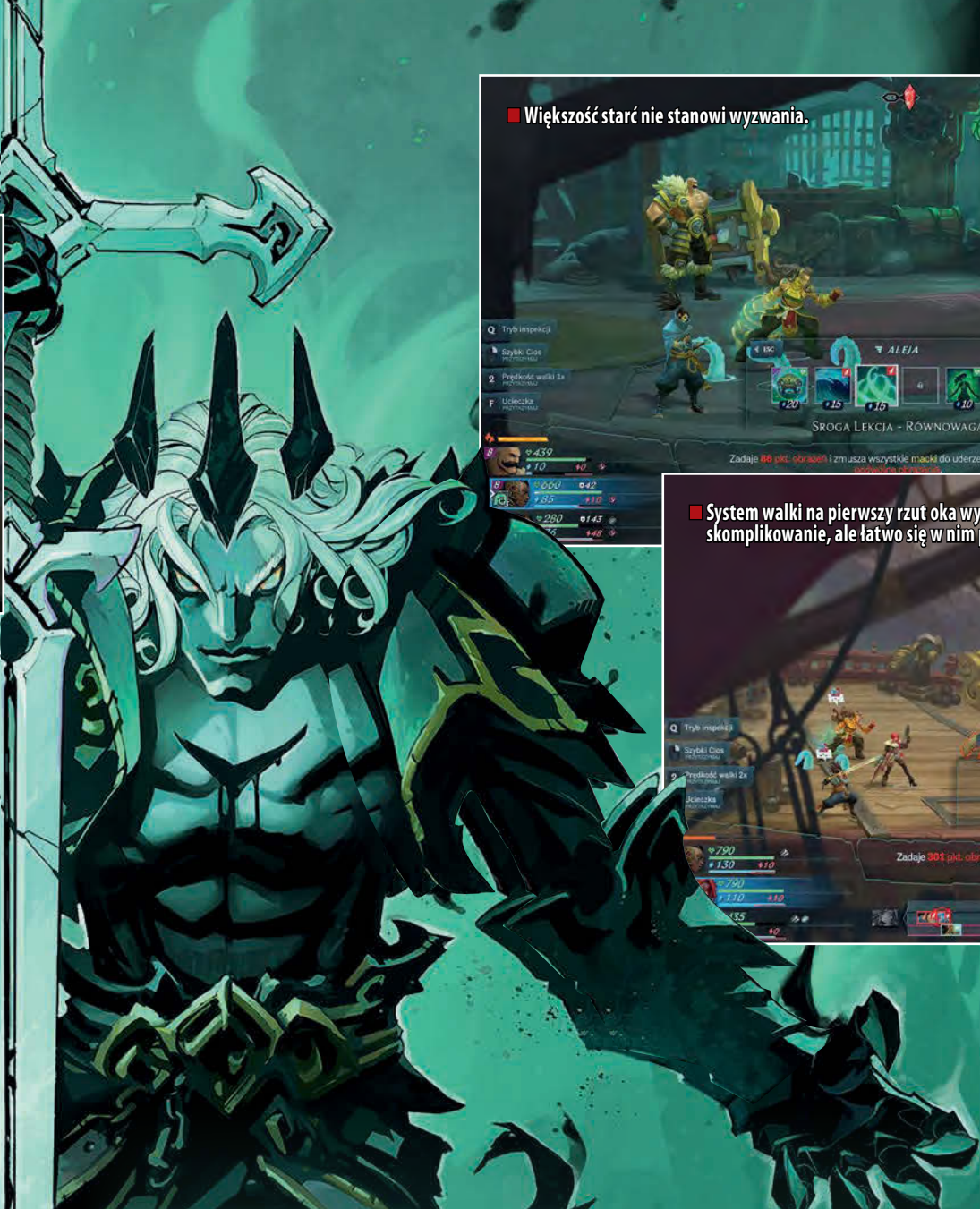
Ach, Yasuo! Chodź, przyjacielu. Usiądź ze mną!

Nie trzeba być fanem LoL-a, by się dobrze bawić.

idzie za ciosem, oferując nam pierwszą LoL-ową produkcję przeznaczoną dla pojedynczego gracza.

Znani nieznani

Riot nie zamierza jednak szarżować: zamiast głośnego tytułu AAA postanowił przygotować szereg mniejszych (a co za tym idzie – tańszych) produkcji, z których część opracowywana jest przez zewnętrzne studia. W tym gronie znalazło się Airship Syndicate, autorzy Battle Chasers. Teksańczyki tak przejęli się zadaniem, że aby na pewno niczego nie popsuć, postanowili wykorzystać sprawdzoną wcześniej formułę, wprowadzając w niej jedynie drobne zmiany. **Ruined King to właściwie Battle Chasers w świecie League of Legends...** i nie ma w tym niczego złego.



■ Większość starć nie stanowi wyzwania.



■ System walki na pierwszy rzut oka wygląda skomplikowanie, ale łatwo się w nim potapać.



Bohaterowie mają do dyspozycji ataki natychmiastowe, ale – przynajmniej w zamierzeniu – ważniejsze są zdolności alei. Każda z nich wymaga określonego czasu na przygotowanie, co ukazywane jest na specjalnym pasku aktywacji – często warto skorzystać z szybszej umiejętności, by uprzedzić wroga i osłonić zawczasu drużynę czy ogłuszyć przeciwnika. Ma to zresztą znaczenie nie tylko dla kolejności ciosów, bo na wspomnianym pasku zaznaczone są specjalne obszary. Zakończenie na nich ruchu bohatera daje stosowne bonusy lub kary.

Korzystając ze zdolności, możemy dodatkowo wybrać, w której „alei” to zrobimy – chodzi o to, czy np. zaatakujemy silniej, ale później. **Nadaje to planowaniu dodatkową głębię:** czasem warto bowiem uleczyć sojusznika o mniejszą liczbę punktów życia, by dzięki temu zakończyć swój

ruch na polu dającym przy następnej akcji zwiększoną szansę na efekt krytyczny. Również niektóre umiejętności wrogów kontrować należy z konkretnej alei – i choć ten system sprawdza się naprawdę dobrze, twórcy z jakiegoś powodu korzystają z niego dość asekurancko, nie pozwalając mu właściwie decydować o losach starcia. Taktyczne możliwości zmniejsza też fakt, że między ruchami członków naszej drużyny istnieją jedynie minimalne powiązania, przez co nie trzeba brać pod uwagę aż tak wielu zmiennych.

Szybko zresztą można zauważyć, że przy przemyślanym buildzie i robieniu chociaż części z zadań pobocznych **na swojej drodze napotkamy niewiele wyzwań.** Większość bitew spokojnie kończyłem, ograniczając się do podstawowych ataków i okazjonalnie korzystając z ładowanych kolejnymi ciosami superzdolności – zrzad-

ka zdarzały się trudniejsze starcia, testujące ciut bardziej znajomość mechanizmów rozgrywki. A szkoda, bo w systemie walki czuć potencjał na coś więcej – zresztą trzymam kciuki, że Airship Syndicate już pracuje nad kolejną produkcją w tym stylu.

Oby tak dalej

Paradoksalnie pomimo tego, że bardzo Ruined King polubiłem, wciąż nie jestem przekonany do słuszności polityki Riotu. Z jednej strony tytuł pogłębia uniwersum i pozwala dotychczasowym fanom spojrzeć na znane postacie z nieco innej perspektywy. Z drugiej – najpewniej przyciągnie do siebie jedynie miłośników gatunku, których nie zrazi średniobudżetowa (choć raz jeszcze podkreślę: naprawdę atrakcyjna) oprawa. A szkoda, bo to po prostu dobra gra, przy której można miło spędzić – jeśli postanowimy zrobić wszystkie zadania poboczne – nawet 40 godzin. [CDA]

8

+ ładny, ciekawy świat
+ system walki
+ możliwości kombinowania z rozwojem postaci
+ muzyka

— niewykorzystany w pełni potencjał systemu walki
— sporo niepotrzebnej bieganiny

GRALIŚMY NA: PC | WERSJA PL: PEŁNA

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-2300/AMD A8-5600K, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 650/ RADEON HD 7770

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO
 PRODUCENT: DEEP SILVER FISHLABS
 MYŚLIWCE, GOTYK, KOSMICZNA STRZELANKA

CHORVS

Czasami gada do swojego samochodu: **Ranafe**

Więź z motocyklem, ciche rozmowy z konsolą, czułe ablucje smartfona – niektóre przedmioty to coś więcej niż martwe rzeczy. Wie o tym Nara, bohaterka Chorusa i właścicielka inteligentnego myśliwca o imieniu Opuszczony, który pieszczotliwie nazywa Opusem.

Nara omawia z nim taktykę, sprzecza się, zwierza z wątpliwości i smutków. Nim jednak poznamy historię jej niepokojąco bliskiej relacji z pojazdem, ujrzemy, jak pilotuje zwykły statek kosmiczny, wypełniając proste zadania dla mieszkańców stacji Enklawa w systemie Stega. Za dobra, by bawić się w zwykłego posłańca, szybko orientuje się, że jest jedną z niewielu osób, które mogą ocalić Enklawę przed wielkim niebezpieczeństwem.

Zagrożenie to nazywa się Krąg, a na jego czele stoi Prorok, na wpół boska istota, przed której wpływem nie ma ucieczki. Niedobitki ludzkości chronią się w miejscach takich jak Enklawa, zbyt oddalonych od planet i nie na tyle atrakcyjnych, by Krąg mógł się nimi interesować. Jednak Nara wie, że prędzej czy później chciwe macki imperium sięgną i tutaj. Wie o tym dobrze, bo sama była kiedyś przyboczną Proroka i zna jego sposób myślenia.

Ciekawy zarys fabuły? I to jak! Chorus jest kosmiczną strzelanką z klimatem „Kronik Riddicka”, w której fanatyczna religia i rytuały czyniące z pilotów niepokonanych wojowników łączą się z futurystyczną technologią. **Założenie świata, wygląd statków, stacji i przede wszystkim świetnie zaprojektowana przestrzeń kosmiczna to jej mocne punkty.** Niestety, przyjemny zamysł rozbija się o niedopracowaną mechanikę.

„Piu, piu!”

Jak wspominałam, na początku Nara pilotuje zwykły myśliwiec, a dopiero gdy

Podczas bitwy wiele się dzieje.

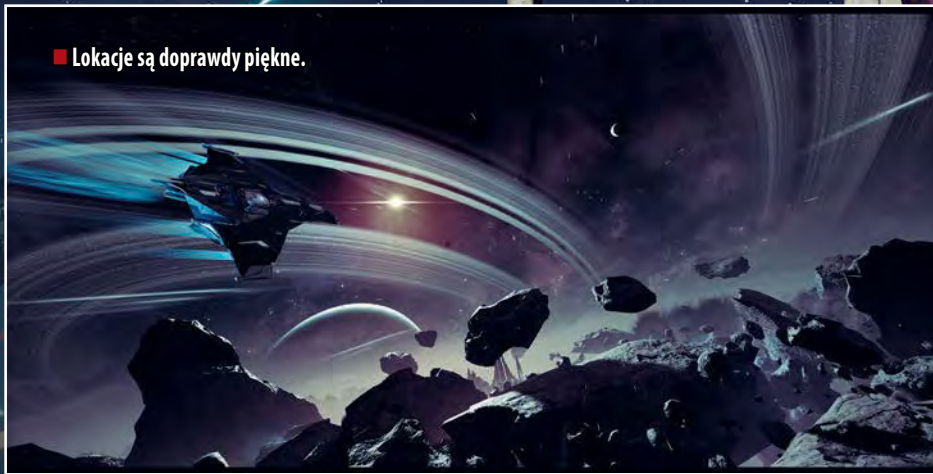


przesiada się do Opuszczonego, zaczyna się prawdziwa gra. Chociaż już wtedy drażni parę kwestii. Jedynymi sposobami na uniki są lewa galka pada albo klawisze A i D na klawiaturze. Wówczas Opuszczony wykonuje szybką bieżkę, co przydaje się zwłaszcza wtedy, gdy pojawiają się wrogowie z wyniszczającym promieniem skupiającym. Niestety, okienko czasowe na wykonanie manewru jest bardzo wąskie. Opuszczony nie może też sprawnie zawrócić. Wprawdzie Nara dość szybko odblokowuje umiejętność driftu, ale zapomnijcie o błyskawicznym obrocie o 180 stopni. Przez to, mimo że statek jest całkiem zwrotny, czasami sprawia wrażenie topornego. Ale to jeszcze nic.

Największą wadą Chorusa jest brak opcji lockowania celu. Myśliwiec bez zaawansowanych systemów celowniczych? Bez rotacji celu czy możliwości skupienia się na jednym konkretnym przeciwniku? Brzmi to absurdalnie, a efekt jest taki, że wystarczy większa grupa nieprzyjaciół i powstaje chaos. Jeśli nie uda nam się przykleić do jednego wroga i szybko go zniszczyć, skazani jesteśmy na mozolne wybijanie ich. Kolejnym mankamentem, który jednak błędnie w porównaniu do



■ Lokacje są doprawdy piękne.



■ Myśliwiec głównej bohaterki, *Opuszczony*, ma bardzo elegancki design.



poprzednich, jest **brak możliwości przekierowywania mocy do silnika, dział czy tarcz**. To wszystko sprawia, że Chorus jako kosmiczna strzelanka przedstawia się nader skromnie.

Ostatnią rzeczą, która razila mnie w trakcie walki, byli sojusznicy. Rozumiem, że w większości gier sprzymierzeńcy pełnią funkcję dekoracji, niby toczą walkę w tle, coś tam stękają, a gdy tylko się odwrócę, ocierają pot z czoła i gapią się na to, co robię. Jednak w Chorusie czasami przybierało to formę wręcz komiczną.

Szczególnie rozbawiło mnie, gdy pod koniec jednej bitwy w odpowiedzi na podziękowania kapitana statku Nara odparła „Ty też się nie poddałeś”. Faktycznie, twarodo trwał na posterunku biernego obserwatora.

„Użyj mocy, Naro”

Ale nie jest też tak do końca źle. **Brak niektórych manewrów nadrabiają rytuały, które w trakcie fabuły odblokowuje Nara**. Najlepszym z nich jest krótkodystansowa teleportacja (warp) tuż za plecy wroga. Daje to niesamowitą przewagę w walce, urozmaica bitwy, wprowadza też jeszcze więcej zamieszania. Opuszczony rzuca się jak wściekły na gromady statków, rozpędzając je na boki jak kurczaki, by szybkimi skokami pojawiać się za ich plecami

i rozwalać kilkoma celnymi strzałami. Mimo że chaotyczne, walki z dużą liczbą wrogów sprawiają satysfakcję.

Najpotężniejsze statki są stosunkowo łatwe do zniszczenia. Średnie wymagają strategii, która nie jest specjalnie trudna do opanowania. Niestety, tutaj znowu daje się we znaki brak możliwości oznaczania celów. Jeśli ktoś nam umknie – co w wirze walki zdarza się często – istnieje spora szansa, że dobijemy go całkowicie przypadkiem, gdy wleci nam pod łufę.

Jestem minimalistką, która nie lubi ekranu usianego mnóstwem powiadomień, jednak nawet dla mnie **interfejs w Chorusie jest zbyt skromny. Markery celów bardzo szybko znikają** – trzeba co chwilę używać umiejętności Nary, by je z powrotem wywołać. Nie rozumiem, czemu nie mogłyby być na stałe przyłączone do ekranu. A w świecie opartym na zaawansowanej technologii spodziewałabym się kokpitu pilota wręcz usianego znacznikami. Możliwe, że twórcy stwierdzili, iż przy widoku z perspektywy trzeciej osoby skomplikowany interfejs będzie wyglądał dziwnie, jednak w przypadku gry tak dynamicznej bardzo tego brakuje.

Funkcję huba pełnią odwiedzane w lokacjach bazy kosmiczne, ale lista aktywności, które można na nich wykonać, jest dość krótka. Opuszczony oferuje trzy rodzaje

broni (działka, lasery i rakiety), których moc można nieco podkręcić, ponadto ma kilka miejsc na drobne upgrade'y oraz dosłownie garść wzmocnień. Zapomnijcie jednak o modyfikowaniu statku pod własne potrzeby. Gracz musi raczej nauczyć się Opuszczonego niż kształtować go według swoich upodobań.

Słyszysz Twoje myśli

Gra zdecydowanie ma klimat i mimo że sama fabuła jest pozbawiona jakichkol-

Gdyby Riddick zbudował sobie myśliwiec, latałby jak Nara.

wiek zwrotów akcji, **pokonywanie przestrzeni i bitwy kosmiczne sprawiają przyjemność**. Warto zatem skupić się na zadaniach pobocznych i nie lecieć za wszelką cenę z głównym wątkiem. Tym bardziej że każda odwiedzona lokacja to zupełnie inna bajka. Chorus wygląda pięknie, a tryb foto dodatkowo umożliwia smakowanie jego urody. Fajnie jest też słyszeć myśli bohaterki w postaci szeptu. Jej komentarze wielokrotnie zmieniają odbiór sytuacji, chociaż pojawiające się w sieci porównania do Hellblade'a uważam za przesadzone.

Mimo umiejscowienia całej akcji w kosmosie (Narę widzimy tylko podczas wstawek filmowych) orientacja w przestrzeni nie sprawia problemów. W istocie poruszamy się po ograniczonych z góry i dołu lokacjach z wyraźnie zaznaczonym horyzontem, do którego Opuszczony automatycznie równa lot. Przez to oraz przez brak niektórych mechanizmów trudno w zasadzie nazwać Chorusa prawdziwym symulatorem bitew kosmicznych. Zbyt wielki jest chaos podczas walki i za trudno się w nim odnaleźć, np. w porównaniu do Star Wars: Squadrons. Nie da się jednak odmówić uroku samotnym lotom przez przestrzeń, z przyjemnie szemrzącym Opuszczonym u boku. [CDA]

7

+ więź między Narą a Opuszczonym
+ piękny świat
+ ciekawe umiejętności Nary

- taka sobie fabuła
- skromny hub i interfejs
- brak aim locka
- beznadziejni sojusznicy

GRALIŚMY NA: PC | WERSJA PL: NAPISY

PC: WIN 10, INTEL CORE I3-2120/AMD FX-4100, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 750/RADEON HD 7770

PLATFORMA: PC (NS W PLANACH)

PRODUCENT: OTA IMON STUDIOS

JRPG, MECHY, PIXEL ART

ウルフ WOLFSTRIDE

■ Bije mechy i robi omlety: **Smuggler**

Mr Jedi, mimo wielu wysiłków, nigdy nie przekonał mnie do mangi i anime. A Papkin (i nie tylko on) do gier z gatunków visual novel i JRPG. Sam więc się sobie dziwiłem, że tak dobrze bawię się przy Wolfstride.

To, co na pewno od razu rzuci się wam w oczy, to specyficzna oprawa graficzna. Po pierwsze – jest monochromatyczna. Po drugie – wykorzystuje estetykę i rozmaite wizualne patenty znane z japońskich komiksów i kreskówek. Po trzecie (i tu już byłbym naprawdę zaskoczony) – całość oprawiona jest w nieco przerysowany pixel art (te animacje postaci groteskowo podrygujących w momencie bezczynności...). A wszystkiemu towarzyszy bardzo energetyczny soundtrack. Ta muzyka wprawdzie też nie do końca jest z gatunków, które preferuję (taki tam amerykański rock i blues), ale niemal od pierwszych nutek zacząłem odruchowo tupać nogą do taktu.

Cowboy Gundam

Akcja toczy się w dość bliskiej, ale nie za wesołej dla ludzkości przyszłości. Jedna z osób, które poleciły mi tę grę, powiedziała, że **scenariusz trochę kojarzy jej się z anime „Cowboy Bebop” skrzyżowanym z „Ashita no Joe” i „Gundam”**. To pewnie miała być zachęta – ale niewiele mi to mówiło. (OK, „Gundam” kojarzę, „Cowboya” znam z serialu Netfliksa i tyle). Dla mnie to po prostu opowieść o trojgu przyjaciół z tzw. przeszłością (jeden z nich to dawny yakuza), którzy wdepnęli w poważne kłopoty. Teraz próbują się z nich wykaraskać. W tym celu muszą wygrać wielki turniej, gdzie ścierają się ze sobą mechy, dysponując tylko starym

i kiepskim wojownikiem, zwanym przez nich Cowboyem.

Historia wydaje się prosta jak budowa cepa, ale jeśli poświęćcie nieco czasu, by żyć się z tymi kolesiami i pozwolić się im otworzyć, gdy poznacie ich przeszłość i problemy, to **wsiać kniecie w fabułę szybko i bezboleśnie. Do tego opowieść ta nieustannie przeskakuje od burleski do dramatu i z powrotem**. Ma też świetne (choć miejscami nieco przeszarżowane) dialogi, ubolewam więc nad brakiem spolszczenia...

Cała opowieść zamyka się w 63 dniach, a każdy z nich to osobny rozdział, w którym musimy wykonać zleczone zadania. Akcja rozgrywa się w trzech podstawowych lokacjach. Pierwsza to hangar, gdzie ulepszamy i naprawiamy mecha, trenujemy jego pilota i rozmawiamy z ekipą oraz wynajętymi specjalistami. Druga to miasto, Rain City, którego kolejne lokacje stopniowo odblokowujemy na mapie. Tam rozmawiamy z enpcami, dostajemy zlecenia, kupujemy ulepszenia do mecha oraz bawimy się rozmaitymi prostymi minigrami. No i jest jeszcze arena, na której toczą się starcia.

Mecha(nizmy) walki

Podoba mi się system walki, w sumie dość prosty, ale dający całkiem spore pole manewru, jak się opanuje jego subtelności.



DL

ライド

Otóż na **jednoekranowej planszy 2D walczą ze sobą w systemie turowym dwa mechy**. Każdy z nich dysponuje punktami akcji i punktami ruchu. Te pierwsze przeznaczamy na ataki i obronę (co ciekawe, poprzez „obronę” rozumie się tu także... przeładowanie broni). A punkty ruchu służą do – tu was pewnie zaskoczę – przemieszczania się (wyłącznie w przód i w tył). Atakować można na bliski, daleki i średni dystans oraz w zwarciu, a niektóre ataki dystansowe wymagają, aby dzieliły nas od wrogiego mecha co najmniej dwa puste pola.

Przed walką należy starannie zapoznać się z charakterystyką przeciwnika – czy preferuje większy dystans, czy też woli bezpośrednie starcia, jakie ma silne strony, ulubione rodzaje ataku itd. I w zależności od tego zmodyfikować swego mecha, dobierając mu odpowiednie wyposażenie i techniki walki – np. odrzucające walczącego w zwarciu rywala od naszego robota (oczywiście o ile mamy tu jakiś wybór). Warto pamiętać, że niektóre ataki mają cooldowny.

Weź to na klatę!

Starcie wygrywa mech, który zniszczy płytę piersiową oponenta, co wcale nie będzie łatwe. Wróg często stosuje bloki, wystawiając na nasz atak np. ciężko opancerzone ramię. Swoją drogą, czasem – np. jeśli oponent ma broń dwuręczną – warto najpierw skoncentrować się na uszkodzeniu właśnie jednego z jego ramion. A rozwalenie głowy go oglupia – wtedy atakuje losowy element naszego mecha, podczas gdy zwykle koncentruje się na tym najbardziej zdezelowanym.

Wyprowadzając skuteczne ataki, ładujemy – ale wróg też! – specjalny pasek „serwisowy”. Gdy go napelnimy, można w trakcie swej tury zreperować uszkodzony element albo nawet całkowicie odtworzyć jakiś już zniszczony. Bardzo istotne są zarówno umiejętności pilota mecha, jak i to, co w naszej maszynie zamontujemy: lepsze silniki, mocniejsze opancerzenie, dodatkowe wyposażenie itp.

W efekcie **potyczki są satysfakcjonujące i wciągające, nie nużą i zmuszają do kombinowania**, bo z reguły nasi oponenti są potężniejsi od nas i trzeba, niczym imć Zagłoba, wymyślać rozmaite fortele, a nie iść na prostą wymianę ciosów. A po walce czeka nas zwykle kosztowna naprawa Cowboya... Na szczęście za wygrane

starcie dostajemy nagrody. Kasę można też zarabiać, wykonując rozmaite zlecenia i grając – dowolną liczbę razy, bo nie ma limitu – w minigry, zwykle trywialne, a czasem absurdalne (kąpanie kota...).

Grzechy i grzeszki

Technikalia – rozdzielczość maksymalna 1920x1080 i brak obsługi myszy w menu? Hmm. Gra ma dość niskie tempo (przez pierwsze dwie-trzy godziny nie za wiele się dzieje), a do tego jest sztucznie wydłużana poprzez dość bezsensowny „symulator spacerowicza”. Nie da się przejść od razu z miejsca na miejsce na mapie, trzeba koniecznie za każdym razem przekicać swą postać przez dwa-trzy pustawe ekrany ukazujące ulice miasta, gdzie zwykle prawie nic się nie dzieje. I po jakimś czasie jest to już naprawdę nudne. Podobnie jak niektóre zadania – np. bieganie do sklepu, aby kupić jajka i mleko na omlet (a potem jeszcze musimy go przyrządzić w ramach minigry...). Litości!

Sporo rzeczy jest tu przerysowanych czy przegiętych – np. niektóre głosy, choćby wysoki, niezdolnie egzaltowany falsecik niejkiej Foam Gun. (Co nie zmienia faktu, że generalnie voice acting jest tu rewelacyjny!). Albo styl bycia chimerycznego robota o imieniu Peepoo (hm... Sikupek?). **System rozwoju, tak mecha jak i jego pilota, jest bardzo prosty, by nie rzec – ubogi**. Minigierki śmiało mogłyby w ogóle z Wolfstride’a wylecieć i nie uroziłbym nad nimi nawet jednej łzy. Także dlatego, że jak się uprzedzić i będziecie często w nie grać (a nie ma tu żadnych

Brasiliansa

Brazylijskie studio Ota Imon składa się zaledwie 10 osób, a Wolfstride to ich – bardzo obiecujący – debiut. Z ciekawością czekam na kolejny tytuł spod ich rąk. Tym bardziej że pasuje mi ich poczucie humoru. Gra rozpoczyna się od – pardon my French – „fucking prologue” (sam w sobie jest dość odjechany...), a gdy zagracie, zobaczycie, co dzieje się, kiedy próbnicie przewinąć jakąś cutsценkę...

Walcz z mechami i kąp koty!

ograniczeń), to w końcu zarobicie tyle kasy, że będziecie mogli dość szybko kupić dla mecha najlepsze możliwe części – co znacząco ułatwi walkę. Poza tym gra jest totalnie liniowa, a Rain City zadziwiająco małe. Więcej grzechów nie pamiętam.

Gra z duszą

Są gry, które mają w sobie „to coś”, czego nie potrafi się do końca zdefiniować, jakąś magię, przyciąganie, pozytywne wibracje – coś, co sprawia, że człowiek siada i chce grać, a rozmaite wady wprawdzie dostrzega, ale jakoś nie przeszkadzają. To jest jeden z takich tytułów. **15 godzin minęło mi jak z bicia strzelił**. Choć na parę rzeczy się krzywiłem, a to i owo bym tam zmienił czy poprawił – bawiłem się wybornie. Jak się okazuje, Brazylijczycy potrafią nie tylko kopać piłkę, ale i tworzyć fajne gry. Ta ma duszę. [CDA]



8

- + fabuła wciąga
- + dobre dialogi
- + oprawa audiowizualna
- + fajny system walki

- po co ten symulator spaceru?
- liniowość
- brak „kastomizacji” mecha
- trywialne minigierki
- miejscami przeszarżowana

PLATFORMA: PC
 PRODUCENT: 10 CHAMBERS COLLECTIVE
 CO-OP, HORROR, SKRADANKA

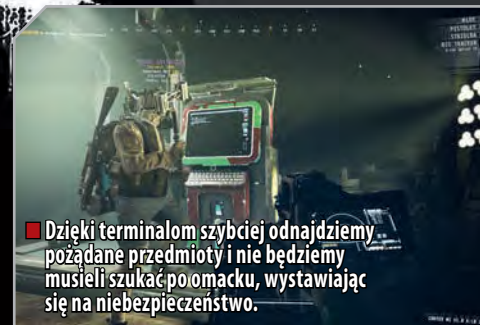


■ Dalej sobie nie radzi: **Krigror**

Jesteś więźniem. Naczelnik ma takich na pęczki. Dlatego zrzuca nieszczęśników w czeluści szybu, by tam, eksplorując kolejne poziomy, odyskiwali dla niego różne artefakty. Żeby zaś nie było zbyt łatwo, labirynt roi się od niebezpiecznych, reagujących na dźwięk i światło stworzeń.

Grając w GTFO, zapomnijcie o słowie „łatwo”. To szalenie wymagająca co-opowa strzelanka, która czerpie pełnymi garściami z horrorów. Jest tu trochę Silent Hilla, trochę pierwszego Dead Space’a, ale pobrzmiewają też echa opuszczonych tuneli Metra.

ofensywno-defensywne zdecydowanie należy zaliczyć na plus, a szczególnie to, że zostały gruntownie przemyślane i np. gadżetów w postaci działka, miotacza min, skanera czy piankowiczy można używać na wiele sposobów.



■ Dzięki terminalom szybciej odnajdziemy pożądane przedmioty i nie będziemy musieli szukać po omacku, wystawiając się na niebezpieczeństwo.

GTFO. Dopiero wtedy ten tytuł pokaże, na co go stać. Jednak nawet wówczas odkryjemy, że w istocie ten co-opowy horror pozbawiony jest typowego dla sieciówek progresu postaci. To, a także odwiedzanie raz po raz podobnie wyglądających pięter opuszczonego kompleksu, sprawia, że całość po pewnym czasie robi się trochę powtarzalna.

Z drugiej jednak strony **GTFO to tytuł szalenie wręcz oryginalny, w gnojeniu graczy dopracowany**, a za sprawą poziomu trudności, pomysłu na zabawę i stawianego wyzwania – powiedziałbym, że wręcz elitarny. Gra, cała jej otoczka i te pojedyncze sukcesy, gdy już zaczniecie łapać, o co chodzi, pozostawiają wrażenie, że obcuje się z czymś niedostępnym dla zwykłych fanów strzelanek. Jeśli szukacie zwartej społeczności i chcecie się wkręcić w wymagającego co-opowego FPS-a, który jest poniekąd ideowym spełnieniem marzeń fanów rogali i soulslike’ów zarazem, to lepszego tytułu wskazać nie jestem w stanie. Jeżeli przy tym nie straszne wam rozkminanie we własnym zakresie i bicie głową w mur – dorzucicie punkcik do oceny i kupujcie. [CDA]

Wymaga anielskiej cierpliwości i wsiąknięcia w społeczność.

To świat, w którym gracz jest intruzem i od pierwszych chwil walczy o przeżycie.

Cel: szybka śmierć

Kazamaty, w które się zapuszczamy, podzielono na poziomy i sekcje. Niemal wszystkie pomieszczenia wypełnia niemiła graczom, zmutowana i początkowo uśpiona tzw. przyroda ożywiona. Z tego względu gameplay jest oryginalną mieszanką trudnej (chodzi tu przede wszystkim o **bardzo złożone i pełne subtelności zachowania przeciwników**) skradanki i eksploracji. Ta ostatnia polega m.in. na torowaniu sobie drogi przez służę, poszukiwaniu kluczy i przeczesywaniu terminali komputerowych, które wskażą nam lokalizację poszukiwanych przedmiotów.

Jest też walka, która tutaj stanowi ostateczność. **Tam, gdzie można, sprawy lepiej załatwiać po cichu.** Każdy z członków drużyny ma na wyposażeniu broń krótką, długą, jakiś gadżet i właśnie oręż biały, który służy do zagrań nienarazających drużyny na otwartą konfrontację. Oprócz tego mamy jednorazowe, pozyskiwane ze znajdujących po drodze artefaktów boostery trzech typów, a także wyposażenie kosmetyczne, będące świadectwem statusu w świecie GTFO. Środki

Już parę godzin wystarczy, żeby przekonać się o kilku rzeczach. Przede wszystkim klimatu tu tyle, że można byłoby podczas każdej sesji przecierać ekran, a następnie

nie wyzywać ścieraczkę i tym, co pocieknie do wiaderka, obdarowywać inne tytuły. Równocześnie mam wrażenie, że twórcy nazbyt zaufali temu, iż gracze – przede wszystkim ci losowi – będą się dogadywać i współpracować ze sobą w stopniu wymaganym przez grę.

Po omacku

GTFO niestety robi bardzo mało, by nauczyć ludzi, co jest ważne podczas wspólnej zabawy. Skutkuje to **bardzo wysokim progiem wejścia**. Na samym początku podpytywałem nawet niektórych, czy wiedzą, o co w ogóle w tym wszystkim chodzi. Niemal każdy mówił, że nie do końca, a ci, co ogarniali, jak jeden mąż twierdzili, że żeby w ogóle zacząć, przyswajali nie tyle materiały przygotowane przez twórców, co... poradniki na YT, bez których ani rusz. Innymi słowy – żeby docenić tę grę, musicie mieć wręcz anielskie pokłady cierpliwości i wsiąknąć w życie społeczności skupionej wokół oficjalnego Discorda



■ To przede wszystkim skradanka – jednak czasem, jak przy otwieraniu służ, bez walki się nie obejdzicie.



+ wow, jaki klimat!
 + głęboka pod względem mechaniki, ciekawa rozgrywka
 + oryginalni, zmuszający do kombinowania przeciwnicy
 + każda lokacja jest wyzwaniem
 + dobre wyposażenie
 + jak już się coś uda – przynosi morze satysfakcji

— na początku będziecie bić głową w mur
 — potem zresztą też
 — brak progresu postaci gracza
 — na dłuższą metę robi się trochę powtarzalna
 — granie z randomami to na ogół dramat
 — bardzo wysoka bariera wejścia

WERSJA PL: NAPISY

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-2500K, 8 GB RAM, GEFORCE GT 1030/RADEON HD 7850

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS
PRODUCENT: ENGINE SOFTWARE, UBISOFT
EKONOMICZNA, ZRĘCNOŚCIOWA

Fast-Dealing Property Trading Game

MONOPOLY MADNESS

Idzie do więzienia na minutę: **Mac Abra**

Kultowej planszowce Monopoly wkrótce stuknie dziewiąty krzyżyk. Co oczywiste, doczekała się całej masy komputerowych adaptacji, mniej lub bardziej wiernie oddających jej klasyczne zasady.

Jak na ich tle wypada Monopoly Madness? Rzekłbym, że całkiem przyzwoicie – ale pod warunkiem, że nie jesteście ortodoksyjnymi fanami wersji planszowej, a w rozgardzaniu i chaosie czujecie się jak ryba w wodzie. Wtedy powinniście się dobrze bawić.

Ruchy, ruchy!

Gra bierze z klasyki sporo, ale nie traktuje jej z namaszczeniem, a raczej jako punkt wyjścia do własnych eksperymentów. Zapomnijcie więc o turlaniu kostką, dostojnym namyśle nad swoimi decyzjami, obserwowaniu, jak przeciwnik dokonuje inwestycji, wymyślaniu kontrakcji itd. Zamiast tego – miejcie oczy dookoła głowy, obserwując wydarzenia na planszy, bo tam **akcja toczy się w czasie rzeczywistym**. Gracze wykonują swe ruchy jednocześnie, panuje zgiełk, zamieszanie i pośpiech. A wszystko to w określonym limicie czasu, w ramach którego musicie spełnić wyznaczone cele misji – a te wcale nie muszą oznaczać, że trzeba mieć na koniec gry najwięcej kasy czy najwięcej nieruchomości.

Do wyboru mamy trzy tryby gry, w każdym może zmierzyć się do sześciu graczy (są też boty), „Fabularny” (cudzyśłów przy słowie „fabuła” jak najbardziej na miejscu, bo jest ona wręcz symboliczna), „bez sojuszników” (każdy przeciwko każdemu) oraz „drużynowy” – a w każdym mamy kilkanaście map podzielonych na cztery podkategorie. Można grać w sieci – tak lokalnej, jak i przez internet. Plus tryb wy-

zwań, nagradzanych czy to nowymi awatarami, czy kolejnymi odblokowanymi mapami. Przed wyborem dowolnej z tych opcji radzę zaliczyć krótki samouczek, by poznać nie tyle zasady Monopoly, co raczej wprowadzone do nich zmiany.

Ssij i licytuj!

Cała rozgrywka sprowadza się do tego, że **nieustannie biegamy po planszy, by zasysać odkurzaczem (!) kasę, która pojawia się w losowych miejscach, i dwa rodzaje surowców** (prąd i wodę, pojawiające się tylko tam, gdzie są struktury, które je wytwarzają). Mając już fundusze, patrzymy, gdzie akurat są wystawione na sprzedaż jakieś parcele – te bowiem są odblokowywane losowo co jakiś czas. Jeśli zdołacie wyprzedzić swoich konkurentów – a nie trzeba grać czysto, po drodze zbieramy rozmaite power-upy, którymi można np. zablokować im drogę, oślepić na moment, ogłuszyć (stracą kontrolę nad swoimi ruchami) czy wsadzić na czas jakiś do więzienia – wydmuchujemy kasę na ową parcelę. Jeśli macie wystarczająco dużo forsy, kupujecie stojący tam budynek. Można go kilkakrotnie ulepszać (za pomocą pieniędzy i surowców), co zwiększa dochód, jaki generuje. Podobnie jak w klasycznym Monopoly, premiowane jest tworzenie łańcuchów własnych działek na danej ulicy.

A jeśli rywal was uprzedził? Cóż... Dzięki innemu power-upom można spróbować daną parcelę „odlicytować” albo chociaż zepsuć oponentowi jego interesy, czy to

resetując upgrade'y jakiegokolwiek budynku, czy niwelując którąś z jego działek buldożerem. Tego rodzaju znajdziek jest około 20 – niestety, nigdy nie wiadomo, na jaką się trafi. Do tego na planszy dzieją się rozmaite zdarzenia losowe, w większości utrudniające nam życie (ulewy, po których pozostają śliskie kałuże; ograniczające widoczność burze piaskowe; huragany zdmuchujące graczy z ulic; przelatujące samoloty, które zasłaniają widok). Nie brakuje też niespodzianek wywracających sytuację na planszy do góry nogami, w rodzaju „...a teraz gracze zamieniają się swoimi nieruchomościami!”. Krótko mówiąc: dzieje się dużo i nigdy niczego nie można być pewnym – poza tym, że gra nas czymś na pewno zaskoczy.

Wolę kostkę i tury...

To w sumie wada i zaleta tej produkcji. **Nudzi się przy niej nie da, ale nadmierna losowość, spore tempo oraz elementy zręcznościowe stały się szybko męczące**. Dla mnie Monopoly to zawsze była gra, przy której trzeba myśleć, nie biegać. Ale jako rozrywka na imprezie, na kwadrans czy dwa – czemu nie? [CDA]

Przelatujący samolot zasłaniający to, co dzieje się na dole, to jedna z wielu losowych „przeszkadzajek”.

Grafika ładnie nawiązuje do stylistyki planszowego pierwowzoru.

6+

+ dynamiczna
+ ładna
+ spolszczona
+ fajna gra imprezowa
+ niewysokie wymagania sprzętowe

— za dużo chaosu i losowości
— potrafi dość szybko zmęczyć
— taka sobie oprawa dźwiękowa

PLATFORMY: PC, PS5, PS4, XSX, NS
 PRODUCENT: ZA/UM
 RPG, ŚCIANY TEKSTU, DETEKTYWISTYCZNA

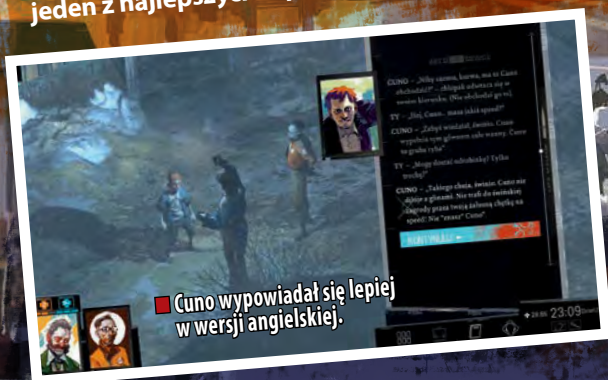
WERSJA PL

DISCO ELYSIUM

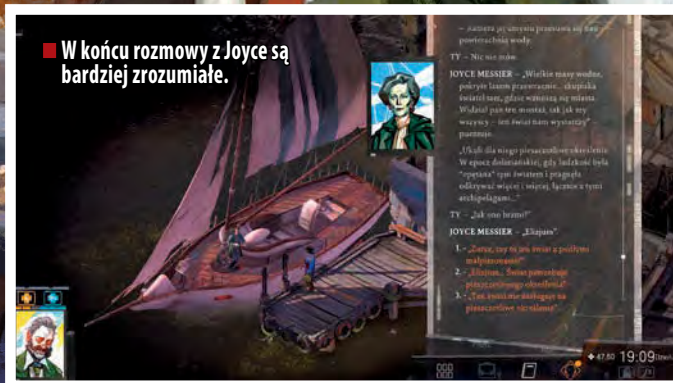
THE FINAL CUT

■ Czyta poezję tylko w oryginale: **Ranafe**

Wielu graczy wymienia gry jako dobry sposób na naukę języka obcego. Są jednak takie tytuły, których nie sposób ruszyć bez zaawansowanej znajomości angielskiego. I, niestety, jeden z najlepszych erpegów w historii należy do tej grupy.



■ Cuno wypowiadał się lepiej w wersji angielskiej.



■ W końcu rozmowy z Joyce są bardziej zrozumiałe.

Disco Elysium to wydane w 2019 roku tekstowe RPG, którego twórcy postanowili wywalić do kosza wszystko, co przeszkadzało w smakowaniu historii – czyli walkę czy czary. Doskonały komentarz do tego dzieła brzmi: „Dlaczego ta gra nie ma tytułu GOTY co rok?”. Dla mnie to pytanie nie jest absurdalne, uzasadnia też poświęcenie tłumaczeniu tej produkcji całej strony.

ZA/UM zaproponowało nam interaktywną powieść, w której kreowanie postaci to coś więcej niż balansowanie na skali dobro-zło. Jednak by w pełni docenić niuanse Disco Elysium, gracz musiał włączyć językiem angielskim na poziomie o wiele wyższym od tego, którego wymaga większość gier. Na szczęście pojawił się polski przekład, za który odpowiedzialne jest studio QLOC.

Joyce Messier w końcu mówi prostym językiem

Twórcy zastosowali genialne rozwiązanie – za pomocą jednego klawisza można przekształcać między dwiema wersjami językowymi. W ustawieniach dobieramy języki w parę, a do wyboru mamy ich osiem. Granie w Disco przypomina teraz czytanie niektórych wydań zagranicznej poezji, w których po jednej stronie widzimy wiersz w wersji oryginalnej, a po drugiej mamy przekład. Jest to wspaniałe narzędzie do szlifowania języka obcego.

Znane szowinistyczne przysłowie mówi, że przekłady są jak kobiety: albo piękne, albo wierne. Analogia ta jest głupia, bo wierność w przekładzie jest stopniowalna, w przypadku Disco Elysium widać jednak, że zespół tłumaczy postanowił skupić się właśnie na tej wartości. Jeśli porównamy ze sobą opisy, widać, że finezyjne słowo angielskie zastępowane jest przez prostsze polskie. Poza tym konstrukcja zdań bywa zbyt bliska oryginałowi, co rzuca się w oczy zwłaszcza przy użyciu zaimków osobowych, które w języku polskim nie występują tak często, jak w angielskim.

Schówek myśli, żulicjant i gilotyna

Na szczęście nie uświadczymy tutaj karkołomnych przekładów nazw własnych. Zachowano pojęcia z języka francuskiego, słusznie zakładając, że po prostu mają więcej uroku: „esprit de corps” czy „savoir-faire”. Ale nie wszystkie decyzje tłumaczy dotyczące karty umiejętności były dla mnie jasne, np.: „Interfacing” – „Zręczne palce”, „Authority” – „Władczość”, czy „Inland Empire”, które zostało przetłumaczone na „Wewnętrzne Imperium”, a jest nawiązaniem do kultowego filmu Lyncha, noszącego w Polsce taki sam tytuł jak na Zachodzie.

Nie obyło się bez kilku wpadek: raz, „ancient reptilian brain” to „starożytny gadzi mózg”,

a potem „pierwotny gadzi mózg”. Jedna z czterech umiejętności, „Fysique”, nosi skrót „Fiz”, ale rozwinięcie brzmi już „Budowa ciała”, „Organic waste” to prędzej będą „odpady organiczne” niż „odpady naturalne”. Na szczęście nie są to pomyłki, które zmieniają sens wypowiedzi. Z neologizmami, które doprowadzają tłumaczy do białej gorączki, QLOC poradził sobie całkiem dobrze: żulicjant i gilotyna brzmią nieźle.

„Cuno ma na to...”

Sporym wyzwaniem były kwestie Cuno, młodocianego diler. W przekładzie chłopak wypowiada się jak wykształcona osoba, która lubi rzucać mięsem, a nie dzieciak z nizin społecznych. Przeczytajcie sobie „Mury Hebronu” Stasiuka albo „Mechaniczną pomarańczę”, a przekonacie się, na czym polega różnica. I czy na pewno obraźliwe „pig” w odniesieniu do policjanta powinno być „świnia”, a nie „psem”? Pod względem trudności przekład Elysium kojarzy mi się z poezją, o której Barańczak pisał, że najlepiej od semantyki przejść do somatyki: „to (...) dreszcz, który nam przebiega po plecach, łza, która się zakręci w oku, albo nieopanowany wybuch śmiechu” (*). Czy polski przekład Disco Elysium ma szansę na wywołanie owego dreszczu? Myślę, że tak, ale w mniejszym stopniu niż oryginał. [CDA]

(*) Stanisław Barańczak, „Ocalone w tłumaczeniu”.

7+

+ konsekwentne nietłumaczenie nazw własnych
 + brak uduziwnień
 + szybkie przełączanie się między językami

- przekład nie jest tak finezyjny jak oryginał
 - niektóre zdania mają angielską składnię
 - Cuno to nie Cuno

GRALIŚMY NA: PC | WERSJA PL: NAPISY

PC: WIN 7/8/10, PROCESOR DWURDZENIOWY, 2 GB RAM, KARTA GRAFICZNA 512 MB

CD-ACTION

PUBLICYSTYKA O GRACH WE **WTORKI I CZWARTKI O 18.00**



Oficjalny kanał CD-Action prowadzony przez redakcję papierowego magazynu... i gości. Masa wiedzy i humoru w ramach szeroko pojętej publicystyki związanej z grami. Wpadnij i znajdź sobie swojego ulubionego prowadzącego!



sprawdź: bit.ly/cdayoutube

PC Format

magazyn o komputerach i nowych technologiach

TESTY / PORADNIKI / NOWE TECHNOLOGIE



PC Format w serwisie YouTube. Rozpoczynamy nowy rozdział w naszej ponad 20-letniej historii. Unboxingi i wideorecenzje sprzętu, podcasty, publicystyka IT oraz okołokomputerowe programy popularnonaukowe.

sprawdź: bit.ly/pcfyoutube

25 LAT AGRESYWNEJ ARCHEOLOGII

CZĘŚĆ TRZECIA I OSTATNIA: NOWE PORZĄDKI, NOWA LARA

■ Epokę Kryształu opisuje: **Smuggler**

Zakończyliśmy naszą opowieść w momencie, gdy po komercyjnej i artystycznej klęsce Aniola Ciemności zarząd Eidos doszedł do wniosku, że czas Core Design dobiegł końca i trzeba przekazać Larę i Tomb Raidera w ręce innych ludzi. Takich, którzy tchną w serię nowe życie.

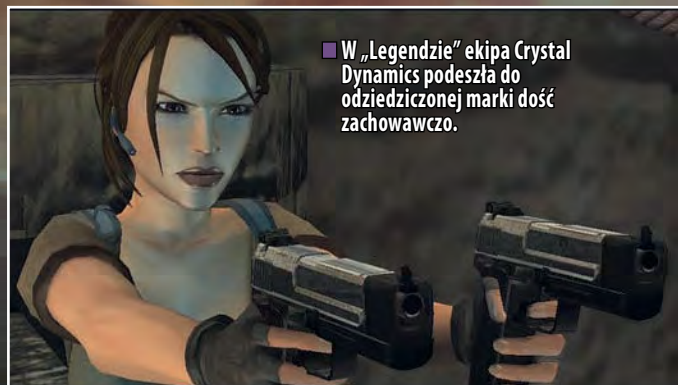
– *To była straszna decyzja, ale musiała zapaść* – leje krokodylę izy ówczesny szef Eidos, Ian Livingstone. W swej wypowiedzi koncentruje się jednak wyłącznie na technikaliach, pomijając dyplomatycznie wypalenie się ludzi z Core Design, wywołane corocznymi, wielomiesięcznymi crunchami, narzucanymi przez zarząd Eidosu. – *W procesie produkcyjnym Tomb Raidera były pewne wąskie gardła. Core po prostu nie mogło poradzić sobie z nową technologią (tzn. engine'em TR stworzonym z myślą o PS2 – Smg). Mieli w sumie niemal trzy lata na to i nie zdołali tego zrobić. W międzyczasie rosła presja ze strony udziałowców, ze strony konsumentów. Musieliśmy podjąć tę trudną decyzję.*

„Trudna decyzja” w korporyzku oznaczała marginalizację Core Design, z którego zwolniono sporą część ekipy, włącznie z jej szefem (a byli też ludzie, którzy odeszli dobrowolnie), i przesunięcie tych, co pozostali, do drugorzędnych zadań. **De facto był to koniec tego studia**, choć jego agonia trwała jeszcze parę lat (patrz: tekst w poprzednim CDA).

Krystalicznie dynamiczni

Zarząd Eidosu nie przejmował się swymi dawnymi gwiazdami. Na kontynuatorów Tomb Raidera wyznaczono amerykańską ekipę Crystal Dynamics. Firma ta założona została w 1992 roku. Początkowo współpracowała z The 3DO Company, a od 1998 była już własnością Eidosu. **Graczom to studio znane jest dzięki serii Legacy of Kain**, a także jako autorzy trzech części gry platformowej opowiadającej o przygodach jaszczurki o imieniu Gex. Dlaczego właśnie oni?

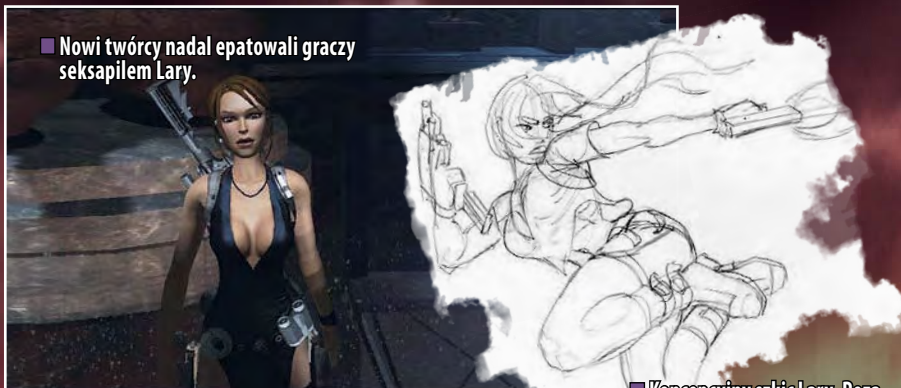
– *Wiedzieliśmy, że studio ma wspaniały silnik fizyczny, stworzony dla Legacy of Kain. Mogło stosunkowo łatwo przygotować (...) następną odsłonę Tomb Raidera* – wyjaśnia Livingstone. Cóż, czyli nie ludzie, a engine zdecydował... Czy żujący gumę surferzy z Kalifornii będą w stanie „pociągnąć” dalej coś tak bardzo brytyjskiego jak Tomb Raider i Lara Croft? Pamiętam, że w owym



■ W „Legendzie” ekipa Crystal Dynamics podeszła do odziedziczonej marki dość zachowawczo.

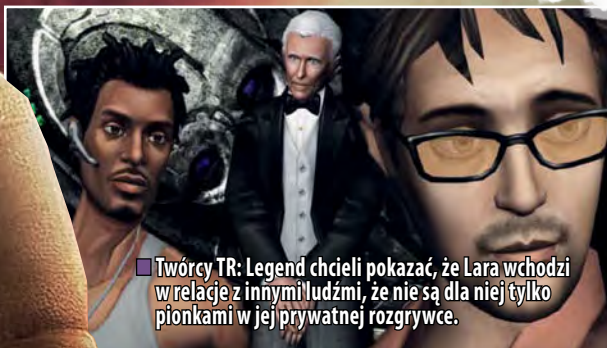


■ Nowi twórcy nadal epatowali graczy seksapilem Lary.



■ Koncepcyjny szkic Lary. Poza zastąpieniem warkoczka kucykiem niewiele się zmieniła.

■ Twórcy TR: Legend chcieli pokazać, że Lara wchodzi w relację z innymi ludźmi, że nie są dla niej tylko pionkami w jej prywatnej rozgrywce.



czasie byłem nastawiony do przy-
szości tej marki nieco sceptycznie.



W Crystal Dynamics nie wie-
dziano, jaką odmianę szykują
im los i zarząd Eidos. – *Właśnie
skończyliśmy grę Whiplash na
PS2 i zastanawialiśmy się, co
dalej – wspomina jeden z pra-
cowników studia, Jason Bot-
ta. I wtedy dostali propozycję
stworzenia nowego TR. Zespół
nie krył entuzjazmu, ale i obaw,
czy podoła wyzwaniu. – Byliśmy
bardzo podekscytowani – wspo-
mina Noah Hughes, ówczesny
dyrektor kreatywny Crystal Dy-
namics. – Pomyśleliśmy „O mój
Boże! Tomb Raider był tak wielką
marką z tyloma fanami – jeśli
chcemy wziąć coś takiego, mu-
simy zrobić to dobrze”. (...) Ale
zgodziliśmy się na tę propozycję,
ponieważ wyzwanie stworzenia
nowego TR dobrze pasowało
do naszego pragnienia robienia
gier, które łączą wiele rzeczy –
eksplorację środowiska, walkę
i rozwiązywanie zagadek.*

Atmosferę panującą wtedy
w Crystal Dynamics najlepiej
podsumowuje grafik, Kam Yu:
– *Odziedziczyliśmy tę niesamowitą
markę i zaczęliśmy nad nią pracować. To było
oniemiające (...). Wszyscy byliśmy tym bardzo
podekscytowani... ale nie wiedzieliśmy, co robić.*

kluczowe uznano też wyeksponowanie inteligencji
Lary – tzn. przekonanie graczy, że istotą TR jest nie
tylko skakanie po skałach i machanie pistoletami,
ale również rozwiązywanie rozmaitych łamigłówek,
bardziej skomplikowanych niż odnalezienie i prze-
suniecie jakiejś wachy.

Rzecz jasna nie oznacza to, że walka miała zostać
zepchnięta na dalszy plan. Nad tym elementem
rozgrywki również bardzo intensywnie pracowano.

Lara – ikona, która stała się człowiekiem.

– *Staraliśmy się uzyskać trochę więcej różnorodności
pod względem uzbrojenia i dać bohaterce więcej ga-
dżetów – wspominał Botta. Generalnie zaś gra miała
być „płynna” – w tym znaczeniu, że powinna płynnie
przechodzić pomiędzy poszczególnymi elementa-
mi gameplayu (konwersacjami, eksploracją, walką),
a także od przerywników filmowych do rozgrywki
i odwrotnie. Oczywiście animacje ruchu oraz to
nieszcześnie sterowanie również miały być płynne.*

**Morale około 60-osobowej ekipy bardzo wzro-
sło, gdy ogłoszono, że dołączył do niej Toby
Gard, ojciec Lary,** który w swoim czasie pożegnał
się w dość oziębłej atmosferze z Core Design
i odszedł, pomstując na marketing Eidos. Teraz
powrócił jako współautor i konsultant kreatywny.
Noah Hughes wspomina, że „wspaniale było mieć
w ekipie Toby’ego”, bo „z perspektywy projektowa-
nia postaci był świetnym źródłem informacji i bar-
dzo zaangażował się w historię”. Z kolei Toby Gard
oświadczył: – *Chciałem się ponownie zaangażować,
ponieważ czułem, że mogę pomóc poprowadzić TR
i Larę z powrotem w kierunku, w którym podążała
w pierwszym Tomb Raiderze.*

W grze Tomb Raider: Legend Lara składa się
z ponad 6200 polygonów.

Mniej samolubna Lara

Toby przeprojektował wygląd Lary, bazując na
jednym z modeli z Anioła Ciemności i czyniąc
z niej atrakcyjną kobietę o nieco mniej komiksowej
anatomii, acz nadal jej proporcje talii do biustu były
dość... ekstrawaganckie. Co ciekawe, zlikwidował
Larze warkocz, zastępując go sporym kucykiem, co
miało symbolizować odcięcie się od poprzedniego
wizerunku. Rzecz jasna panna Croft dostała – jak
zawsze – nowe ciuszki do kolekcji.

Toby, wraz z nowym scenarzystą, Aaronem Va-
niamem, oraz starszym projektantem poziomów,
Erikiem Lindstromem, pracował również nad...
charakterem bohaterki. Zdaniem ludzi z Crystal
Dynamics **dotychczasowa Lara była postacią
w sumie mało empatyczną (by nie rzec – nie-
sympatyczną)**, zafiksowaną na realizacji własnych
celów bez względu na koszty „samotną wilczycą”,
liczącą tylko na siebie. I to chciano odmienić, poka-
zując jej bardziej emocjonalną i otwartą na potrzeby
innych osobowość. – *Chcieliśmy, żeby miała relację
z ludźmi, którzy pomogli jej osobiście i zawodowo.
Daliśmy jej pomocników i poczucie, że może budować
z nimi więzi i być w kontakcie – tłumaczył Gard.*

Co nie oznaczało, że Lara przestanie być sarkastycz-
na (nowa aktorka dubbingująca ją w grach, Keeley
Hawes, zaprawiła jej wypowiedzi sporą dawką cierp-
kiego humoru). Twórcy planowali też włączyć do
gry niektóre fakty biograficzne i zdarzenia opisane
w innych dziełach poświęconych Larze Croft i Tomb
Raiderowi. – *Szukaliśmy inspiracji w filmach, komik-
sach i poprzednich grach. Po prostu wydobywaliśmy
wszystko, co uważaliśmy za fajne lub co pasowało do
tego, co robiliśmy – wyjaśniał Gard.*

Łatwo nie było...

W trakcie prac nad nowym Tomb Raiderem **doszło
w Eidosie do trzęsienia ziemi. W 2005 roku został
wykupiony przez brytyjskiego wydawcę SCI
Entertainment.** (Nadal jednak funkcjonował pod
swoją nazwą). Wiadomo – nowy właściciel to zamie-
szenie i rozgardiasz; nowi ludzie na szczycie, nowe
porządki, nowe idee, zmiany, restrukturyzacja...
A to zawsze wprowadza niepokój i ferment wśród
personelu oraz zaburza normalne funkcjonowanie
firmy. Ale zarząd SCI szybko uspokoił twórców TR, że
nie zamierza w ogóle wtrącać się do ich pracy. I, co
dziwniejsze, dotrzymał słowa. Ba, nawet nie pró-
bował wymusić premiery gry na Boże Narodzenie
2005! Szok, czyż nie? Zresztą taki czasowy
bonus bardzo się eki-
pie przydał, bo stwo-
rzenie Tomb Raidera

Oficjalną sobowtór-
ką Lary z gry Tomb
Raider: Legend była
Karima Adebibe.





■ W TR: Anniversary starano się balansować pomiędzy szacunkiem dla pierwowzoru i współczesnymi oczekiwaniami graczy.



■ Efekt artystyczny był całkiem niezły, ale gra sprzedawała się kiepsko.

nie było dla nich prostą sprawą. – Była spora presja, ponieważ był to nasz pierwszy Tomb Raider – tłumaczył Darrell Gallagher, jeden z twórców TR: Legend.

Twórcy byli świadomi, że ta gra to jednocześnie koniec jednej epoki i początek czegoś zupełnie nowego, a także, „być albo nie być” dla Tomb Raidera. Bo było oczywiste, że komercyjna klęska ich dzieła będzie oznaczała zapewne porzucenie tej marki, a w najlepszym przypadku zmianę zespołu, który miałby podjąć się jej kolejnej reanimacji. I ta świadomość nieco ich paraliżowała; **sami nie byli pewni, czy to, co robią, jest dobre**. Dopiero ciepłe reakcje na pokaz wczesnych wersji TR: Legend sprawiły, że napięcie z nich odczuwalnie zeszło.

...ale się opłaciło!

Po premierze w kwietniu 2006 opinie graczy i krytyków były przychylne. Może nie superentuzjastyczne, ale jak najbardziej pozytywne. (Średnia ocen zwykle nieco powyżej 80%, w zależności od platformy). Chwalono fabułę, która m.in. wyjaśniła, co tak naprawdę skłoniło pannę Croft do tej nieustannej gonitwy po świecie i obsesyjnego odkrywania jego tajemnic (związane to było z osobistą traumą Lary^(*)). Doceniono pomysłowe zagadki logiczne – w których np. trzeba było wykorzystywać otoczenie jako broń – oraz wspomnianą płynność, jaką nadali grze ludzie z nowego zespołu. Uznano, że **Legend jest jednocześnie udanym powrotem do korzeni serii Tomb Raider i korzystną ewolucją Lary**.

Jeśli już coś krytykowano, to niezbyt długi czas trwania gry (zaledwie dziewięć poziomów i mniej niż 10 godzin zabawy) oraz niezbyt udane wporównaniu do poprzedników sekwencje, w których Lara sterowała rozmaitymi pojazdami. **Grasprzedała się w całkiem przyzwoitej liczbie 4,5 mln egzemplarzy**, niemal podwajając wynik poprzedniego Tomb Raidera. To był dobry sygnał w kontekście przyszłości. Crystal Dynamics mogło spokojnie skupić się na tworzeniu następnych odsłon.



Po zakończeniu prac nad Legendą ekipa została podzielona na trzy grupy. Pierwsza, największa, miała pracować nad kolejnym Tomb Raiderem, zatytułowanym potem Underworld. Trzeci zespół, symboliczny, bo zaledwie dwuosobowy, miał tworzyć rozmaite koncepcje dalszego, długofalowego rozwoju Tomb Raidera. Wspominam o nim już teraz, bo za jakiś czas odegra znaczącą rolę w ewolucji tego cyklu.

A co robiła ta druga, kilkusobowa załoga, w skład której wchodził też Toby Gard? Cóż, był przecież rok 2006, TR świętował dziesięciolecie istnienia. Zamierzano uczcić tę okrągłą rocznicę, wydając remake pierwszej części gry. Wbrew pozorom zadanie wcale nie było łatwe, a zespół miał duże obawy. Bo co innego stworzyć nową, własną grę z Larą, a co innego odtworzyć klasyka; zmierzyć się z legendą i wyjść z tego obronną ręką.

Core powraca... na chwilę

Żeby było ciekawiej, zaledwie dwa miesiące po premierze Legendy **w internecie pojawiła się zapowiedź takiego remake'u, ale autorstwa... Core Design**. Jak się okazało, twórcy Lary sami z siebie doszli do wniosku, że fajnie byłoby stworzyć coś takiego. A że pracowali w 2005 nad grą Free Running na PSP, wykorzystali jej silnik, by stworzyć Tomb Raider: 10th Anniversary Edition na PSP i PS2. Planowali ukończyć swoje dzieło na Boże Narodzenie (ech, te nawyki...) 2006 roku. I ich gra była już ponoć całkiem zaawansowana.

Wtedy **do akcji wkroczył Eidos, stwierdził „to miłe z waszej strony, ale dziękujemy” i anulował projekt**. Oficjalnie dlatego, że uznał wersję Crystal Dynamics za lepszą i lepiej przystosowaną rynkowo (bo mającą wyjść także na PC). Ale zapewne nie chciał też, aby Tomb Raider znów był kojarzony z Core Design, tym bardziej że w międzyczasie sprzedał to studio innej firmie. Nieoficjalnie mówi się, że to była (re)akcja na prośbę ludzi z Crystal Dynamics...

Hold, a nie kopia!

Twórcy Anniversary szybko doszli do wniosku, że odtwarzanie pierwszego Tomb Raidera „kropka w kropkę” nie ma sensu. Przez te 10 lat gry ewoluowały, ewoluował też cykl i Lara, więc uznano, że trzeba to wszystko uwzględnić, przerabiając oryginalną grę – przebudowując otoczenie i przepisując fabułę tak, aby Anniversary pasowało do współczesności i nie

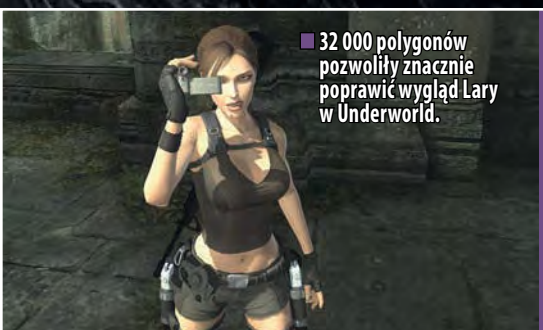
gryzło się z tym, co pokazano w Legendzie. – *Daje nam to możliwość pełniejszego opowiedzenia historii, którą starałem się zawrzeć w pierwszej części. Rozwinęła się ona w kierunku odkrywania przez Larę, jak daleko jest gotowa się posunąć, jak daleko przekroczyć to, co jest dopuszczalne moralnie, aby osiągnąć swoje cele* – tłumaczył Toby Gard.

Grę zrealizowano na silniku wykorzystanym w Legendzie, używając tego samego modelu Lary. Autorzy skupili się na rozbudowywaniu zagadek logicznych, podnieśli też poziom trudności gry, wychodząc z założenia, że remake adresowany jest do tych najbardziej hardkorowych fanów. Samej

...WEEEE!

Posiadacze Wii mogli cieszyć się w TR: Anniversary większą immersją niż grający na innych platformach, a to z uwagi na specyficzny kontroler tej konsoli. Można go było wykorzystywać do chwytania i obracania zamków, ustawiania kół zębatych, rysowania symboli na piasku, używania czekana etc. Działał również jako latarka.

(*) Co przy okazji sprawiło, że pewne fakty w biografii Lary różnią się w zależności od tego, czy czytamy jej życiorys stworzony przez Core Design, czy Crystal Dynamics.



■ 32 000 polygonów pozwoliły znacznie poprawić wygląd Lary w Underworld.

Larze dodano kilka nowych sekwencji ruchu (w tym możliwość strafe'owania), a te, którymi dysponowała w pierwowzorze, poprawiono tak, by mogły płynnie łączyć się w rozmaite sekwencje podobnie jak w Legendzie. Zmieniono sterowanie, dorzucono parę dodatkowych dialogów, rozbudowano część lokacji, a niektóre dla odmiany przycięto; ba – z gry wyleciał nawet cały jeden level!

Cholernie fajny hold, ale...

Premiera Tomb Raider: Anniversary odbyła się w czerwcu 2007. – Wydawało się, że wszystkim się to podoba. Byłem mile zaskoczony (recenzjami i opiniami – Smg) – wspomina Botta. – Większość fanów uważała, że dobrze przerobiliśmy oryginalną grę.

Sprawdziłem, nie ściemniał. W serwisie Metacritic średnia ocen graczy to 8,1/10. Recenzenci myśleli podobnie, uważając grę za – tu cytat z jednego

zajął dużo więcej czasu, niż twórcy planowali. – Mechanika gry (...) została całkowicie przepisana od podstaw, głównie z powodu wykorzystania motion capture jako sposobu na zwiększenie realizmu ruchów

Lary – wspomina Jason Botta. Warto nadmienić, że aby bohaterka poruszała się odpowiednio efektownie i płynnie, zatrudniono do sesji mocapu zawodową gimnastyczkę, która dorabiała sobie jako kaskaderka – Heidi Moneymaker.

Zadyszka

Nacisk w grze położono na zagadki i eksplorację. **Styl gry Underworld było bliższe Anniversary niż Legendzie, elementy akcji zeszyły na dalszy plan** (żadnych walk z bossami), co nie przypadło do gustu sporej części graczy. Krzywiono się też na masę rozmaitych bugów i gliczy, niewidzialne ściany, przycinki animacji oraz kiepską pracę kamery. Do tego posiadacze PS2 męczyci się z niezbyt dobrą konwersją gry, wykonaną przez zewnętrzne studio. Zachwyty nie wzbudziły też niezbyt długi czas rozgrywki i finał, będący zresztą zamknięciem wątków z Legendy.

Niemniej ogólnie gra spotkała się z ciepłym przyjęciem. Krytycy chwalili rozbudowane zagadki i efektowną oprawę graficzną. Underworld został nawet nominowany do nagrody BAFTA za „Najlepszą grę akcji/przygodową” i otrzymał prestiżową nominację Writers Guild of America za scenariusz. Na nic jednak wyróżnienia i dobre oceny w recenzjach, **odsłona ta**

sprzedała się dużo gorzej niż Legend, bo w sumie tylko w 2,5 mln egz. – Po prostu nie uczyniliśmy odpowiednio dużego kroku naprzód między Legend a Underworld – bije się w piersi Darrell Gallagher. Było oczywiste, że dla TR już czas najwyższy na rewolucję, a nie ewolucję.

TOMB RAIDER

Zespół tworzący TR: Underworld – już bez Toby'ego Garda, który odszedł po premierze tej gry – został podzielony na dwie części. Większość rozpoczęła prace nad kolejnym tytułem, pozostali zajęli się tworzeniem spin-offa, czyli Lara Croft and the Guardian of Light. Wszystko to czyniono w tajemnicy – tzn. nie nagłaśniając informacji o nowym Tomb Raiderze w prasie. Dopiero pod sam koniec 2010 roku oficjalnie poinformowano, że trwają prace nad nową odsłoną cyklu. Nawiasem mówiąc, **w międzyczasie Eidos znowu zmienił właściciela – w lutym 2009 kupił go Square Enix.**

Po prezentacji założeń nadchodzącego Tomb Raidera nowi właściciele powiedzieli, jak wspomina Darrell Gallagher, który w międzyczasie awansował na szefa zespołu, że „to brzmi świetnie! Świetnie!”. – Byli bardzo pomocni. Byli szczęśliwi, że nas mają,

Za scenariusz rebootu Tomb Raidera odpowiadała Rhianna Pratchett, córka Terry'ego Pratchetta, prywatnie wielka fanka Lary Croft.



■ W reboocie Tomb Raidera było sporo elementów skradanki...



■ ...choć i akcji nie zabrakło.

bardzo szanowali pracę, którą wykonywaliśmy, i zostawili nas w spokoju – wspomina.

Survival horror?

W trakcie formułowania założeń nowego Tomb Raidera wykorzystano pomysły stworzone przez wspomniany wcześniej dwuosobowy „think tank”. **Nadchodząca gra miała zerwać z koncepcją Lary superbohaterki i bezstreskim hasaniem po lokacjach porozrzucanych po całym świecie.** Pierwotnie Ascension, bo tak brzmiał roboczy podtytuł, miało być wręcz czymś w rodzaju survival horroru! (Square Enix nawet zarejestrował w 2011 roku slogan reklamowy tej gry: „A survivor is born”). Z czasem produkcja zaczęła ewoluować w stronę bliższą klasycznemu Tomb Raiderowi, elementy survivalu „zmiękczone” dodaniem zręcznościowej eksploracji otoczenia. Fabuła skupiła się na przemianie młodej, 21-letniej Lary.

Pragnieniem zespołu było pozbycie się wszystkich gadżetów, które ułatwiały jej życie, i **stworzenie prawdziwszej, realistyczniejszej panny Croft**, której los miał budzić u graczy prawdziwe emocje. Jej sprzęt, jej pieniądze, jej pochodzenie – przestają tu mieć znaczenie.

– Czuliśmy, że musimy postawić ją w sytuacji, w której będzie musiała zapracować na swój sukces, i odizolować ją od wsparcia, które zawsze miała, aby gracz uwierzył, że Lara może przegrać bitwę. Doprowadziło to do wprowadzenia mechaniki przetrwania, a także rozwoju postaci poprzez system doświadczenia – mówi Jason Botta. Dlatego między innymi pozba-

Sprzedało się ponad 85 milionów gier z cyklu Tomb Raider.

z artykułów – „cholernie fajny hold i cholernie fajną grę samą w sobie”. Oceny zwykle przekraczały 8/10. Czyli wszystko było OK – poza sprzedażą. **Z niejasnych przyczyn Anniversary rozeszło się bardzo kiepsko**, gorzej nawet niż niesławny Tomb Raider V: Chronicles. Zakupiono mizerne 1,3 mln egzemplarzy.

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Komercyjna porażka Anniversary nie popsua humoru ekipie Crystal Dynamics, bo też traktowano ten projekt jako drugoplanowy. Bezwzględny priorytet miała, co oczywiste, nowa odsłona cyklu. Był to zresztą pierwszy TR stworzony od początku z myślą o ówczesnych next-genach (PS3 i X360), co zaowocowało dużo efektowniejszą niż poprzednio grafiką. **Model Lary składał się teraz z ponad 32 000 polygonów**, a zespół poświęcił sporo czasu na udoskonalenie technologii animacji jej włosów. Efekt końcowy był tak spektakularny, że Lara trafiła w 2010 roku do Księgi rekordów Guinnessa jako „najbardziej szczegółowa postać z gier wideo”.

Dołożono też lepszą fizykę, ładniejsze shadery i zaimplementowano nowy system animacji. Ale te zmiany sprawiły ekipie masę problemów, bo m.in. trzeba było znacząco przerobić silnik gry, co

■ W Rise of the Tomb Raider Lara czasem zachowywała się jak rasowa asasynka, co wzbudziło kontrowersje wśród fanów.



wiono ją ikonicznych pistoletów. Cała akcja miała rozgrywać się na jednej – i w sumie niezbyt dużej – wyspie, Yamatai, na której Lara „utknęła i będzie musiała polegać głównie na swej wewnętrznej sile, a nie gadżetach”.

Nowa Lara

– Jednym z naszych celów było uczłowieczenie Lary jako postaci – wyjaśniał Noah Hughes. – Ważne dla nas było, aby zaczęto rozumieć, kim jest i co ją motywowało. (...) Chcieliśmy pokazać, jak rozwija się jako postać, a dokładniej – jak zaczyna wyrastać na kogoś, kto może zostać kiedyś „tomb raiderem”.

Nowa Lara czuła ból, bała się, cierpiała, a zabicie człowieka było dla niej nie rutyną, a traumą, którą musiała przejść. Pocila się, a jej odzież brudziła się i niszczyła. Lara po prostu stała się zwyczajną, ludzką. Także pod względem anatomicznym. – Elementy, które zachowaliśmy, to brązowe oczy, charakterystyczny zarys ust oraz proporcje między oczami a nosem i ustami – wymienia Brian Horton, grafik i współprojektant nowej Lary. Dziewczyna stała się nieco mniejsza, by podkreślić przez to kontrast z jej przeciwnikami, a jej obfity biust został wyraźnie zmniejszony.

Ekipie zdarzało się niekiedy zapędzać na manowce. Jason Botta wspomina: – W pewnym momencie powiedzieliśmy sobie: ludzie będą zaskoczeni, jeśli zrobimy z Tomb Raidera grę, w której walczą się wręcz. Tak więc spędziliśmy mnóstwo czasu na tworzeniu produkcji, która skupiała się na walce na najbliższym dystansie, także za pomocą toporów i mieczy. Uznaliśmy bowiem, że konieczność zbliżania się do wrogów była bardziej przerażająca niż strzelanie do nich z daleka. Powstało kilka naprawdę interesujących prototypów, które dawały mnóstwo frajdy... ale potem zdaliśmy sobie sprawę, że to już nie jest Tomb Raider. Następnie zapytaliśmy sami siebie: „Jaka jest najbardziej prymitywna broń dystansowa, którą moglibyśmy jej dać? Coś, co mogłaby sama zrobić?”. I tak oto Lara nauczyła się strzelać z łuku. (Hm, a czemu nie dostała procy, ale takiej prawdziwej, bojowej, a nie rozwidłonego patyczka z gumką? – Smg).

Money Raider

Gra, ostatecznie zatytułowana po prostu Tomb Raider, zadebiutowała dopiero w marcu 2013, prawie pięć lat po Underworld. Jak się okazało, taka długa przerwa wszystkim wyszła na zdrowie. Zespół miał czas, by przemyśleć, czym teraz ma być Tomb Raider, i spokojnie mógł zrealizować swe

pomysły i dopieścić grę, nieniekany odgórnie narzuconą datą premiery i związanym z tym crunchem. A fani stęsknili się za Larą. W efekcie nowy TR dokonał prawdziwego „wejścia smoka”. Krytycy bili brawo, jedyne, co im się nie podobało, to po raz pierwszy wprowadzony do cyklu tryb multiplayer. A fani? Dość powiedzieć, że pierwszy milion egzemplarzy Tomb Raidera rozszedł się w... 48 godzin. Do końca miesiąca zeszło 3,5 mln sztuk – to prawie milion więcej od ostatecznego wyniku TR: Underworld. W sumie zaś **reboot znalazł ponad 14 mln nabywców i ustanowił sprzedażowy rekord cyklu.**

RISE OF THE TOMB RAIDER™

Po tak entuzjastycznym przyjęciu Tomb Raidera nikogo nie zdziwiło, że już 1 sierpnia 2013 roku oficjalnie ogłoszono rozpoczęcie prac nad kolejną przygodą Lary Croft, z premierą zaplanowaną na koniec 2015. Twórcy gry nie popadli w pychę i samozadowolenie po poprzedniej części – starannie przeanalizowali krytyczne opinie na temat restartu serii. **Fani chcieli przede wszystkim więcej przesłoni i więcej eksploracji.** Czyli powrotu do zwiedzania grobowców i choć w części do dawnej, niezłomnej twardzieli ze słynnymi pistoletami.

Więcej, ładniej, mocniej!

A że vox populi, vox Dei... w Rise of the Tomb Raider Lara znów rusza w świat, odwiedzając Syberię i Syrię. Sama Syberia jest trzykrotnie większa niż wyspa Yamatai, a do tego wypełniona wyzwaniem, zadaniami pobocznymi, terenami łowieckimi, jaskiniami, kryptami – a jakże – grobowcami. Ekipa uznała też, że warto dopracować system walki. Lara dostała m.in. nóż (do cichych zabójstw) i czekan. Z drugiej strony bohaterka mogła teraz unikać konfrontacji, chowając się przed przeciwnikami w krzakach lub

za drzewami. Albo omijać ich, wspinając się na drzewa lub przeskakując po dachach.

– Uważamy, że jesteśmy w stanie pokazać pełnię mocy Lary – nie tylko jej sprawność, ale także jej zdolność do korzystania z otoczenia w inteligentny sposób i wykorzystania go walce – powiedział Brian Horton, który stał się jednym ze współreżyserów gry. Znaczącej poprawie uległa oprawa graficzna – **Lara miała teraz ciało złożone z ponad 200 000 polygonów.** Wprowadzony został system pogody, mający realny wpływ na zdarzenia w grze – np. wilk, którego Lara musi upolować, opuszcza swoje legowisko tylko w określonych warunkach atmosferycznych i o określonej porze doby (bo mamy tu też cykl dobowy).

Fabula Rise of the Tomb Raider rozgrywa się po wydarzeniach na wyspie Yamatai, które odcisnęły widoczny ślad na Larze. Nie tylko psychiczny, ale także fizyczny (na jej prawej kości policzkowej moż-

W 2014 roku ogłoszono, że Rise of the Tomb Raider przez jakiś czas dostępny będzie tylko na Xboksie One, co spotkało się z, ekhm, zupełnym brakiem entuzjazmu posiadaczy innych platform. Szczególnie że nie powiedziano, jak długa będzie owa wyłączność. Frustracja fanów i masa nieprzychylnych komentarzy w internecie nie pomogły. Gra wyszła na Xboksa w listopadzie 2015, w styczniu 2016 na PC, a dopiero w październiku 2016 na PS4.

Do Shadow of the Tomb Raider powstała rekordowa liczba DLC – aż siedem. Planowano też ósme, ale zostało anulowane.

■ A pamiętacie grafikę pierwszego Tomb Raidera, którą jaraliśmy się w 1996 roku?



Teraz sytuacja się odwróciła – **kolejną odsłonę przygotował Eidos Montréal** (wersję na konsole, bo za konwersję na PC odpowiadało Nixxes Software), a Crystal Dynamics tylko Eidosowców wspomagało.

wanego między grą Shadow of the Tomb Raider i Tomb Raider z 1996, co w pierwotnej wersji listu było niemożliwe.

Oficjalnie Shadow of the Tomb Raider zapowiedziano dopiero w marcu 2018 (przy okazji premiery filmu „Tomb Raider”), a wydano już we wrześniu tego samego roku. **Jego budżet był rekordowo wysoki – sięgnął 100 mln dolarów** (uwzględnia ok. 35 mln na działania marketingowe). Szef studia nie ukrywał, że w efekcie na twórców wywierano sporą presję, aby produkcja przyniosła godziwy zysk, co zaowocowało próbami stworzenia z tego Tomb Raidera gry-usługi. Prezydent Square Enix powiedział enigmatycznie w 2019 roku, że „Shadow of the Tomb Raider miał słaby początek”, jeśli idzie o sprzedaż. Ale najnowsze oficjalne dane wspominają już o prawie 9 mln zakupionych egzemplarzy...

I co dalej, Laro?

Jaka będzie przyszłość tego cyklu? W 25 lat po swej premierze gwiazda Tomb Raidera na pewno nie świeci tak jasno, jak niegdyś. Tym niemniej **nic nie wskazuje na to, by Lara Croft miała przejść na emeryturę**(**). Ba, kolejna część Tomb Raidera to tylko kwestia czasu. I nie myślę tu o tworzonej na urządzenia mobilne darmowej Tomb Raider Reloaded, a o grze na PC i nowe konsole.

Dlaczego tak? CD pracowało wtedy nad grą Marvel's Avengers – i po prostu nie miało wystarczającej mocy przerobowej, by tworzyć dwie wysokobudżetowe gry równocześnie. Można się zastanawiać, czemu oddali Larę w cudze ręce – ale myślę, że jeśli nie była to odgórną decyzją Square Enix, to po prostu chcieli się „zresetować” i przez jakiś czas popracować nad czymś zupełnie innym. Co jest w pełni zrozumiałe.

Nic nowego prócz cenzury

Fabula Shadow of the Tomb Raider jest bezpośrednią kontynuacją wydarzeń z poprzednich części. Pod względem technologii gra też nie odbiegała za bardzo od swej poprzedniczki. Tyle że wpro-

na było dostrzec nabytą w poprzedniej części bliźnę). Pierwotnie nawet zakładano, że Lara – nie mogąc sobie poradzić z zespołem szoku pourazowego – stanie się alkoholiczką i będzie zmuszona poddać się terapii. Potem jednak chyba troszkę wystraszone się tej koncepcji, bo została ona mocno złagodzona. Ostatecznie dziewczyna zmagająca się raczej ze wspomnieniami nadprzyrodzonych wydarzeń, jakich była świadkiem na wyspie, niż z osobistą traumą.

Gra, zgodnie z zapowiedziami, trafiła do sprzedaży w listopadzie 2015. Dostała jeszcze lepsze recenzje niż poprzedniczka – ale dynamika jej sprzedaży nie była aż tak efektowna. Produkcja potrzebowała aż trzech miesięcy, by sprzedać się w milionie egzemplarzy. Później wszystko ładnie się rozkręciło – po dwóch latach Rise of the Tomb Raider osiągnął pułap 7,5 mln, a **w listopadzie 2021 ogłoszono, że jego łączna sprzedaż to aż... 11,8 mln sztuk!**

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

O tym, że trwają prace nad kolejnym Tomb Raiderem, fani dowiedzieli się już w październiku 2016 – sporo wcześniej, niż planowali to marketingowcy Square Enix. A wszystko przez nieostrożnego pracownika Eidos Montréal, który jadąc do pracy metrem, kończył na służbowym laptopie pracę nad prezentacją tej gry w PowerPoincie. A że w pobliżu był akurat spozstrzegawczy fan, który zerknął mu przez ramię (oraz wykonał zdjęcie owej prezentacji) – wieść poszła w świat.

„Zaraz” – zapytacie – „a czemuż tę prezentację robił gość z Eidos Montréal, skoro grę tworzyło Crystal Dynamics?”. Cóż, już nad RotTR pracowały tak naprawdę dwa zespoły – Crystal Dynamics i właśnie Eidos Montréal, przy czym większość pracy spoczywała na barkach tego pierwszego studia.

wadzono system barteru, pozwalający wymieniać w mieście znalezione podczas wypraw zasoby i broń, wzmocniono elementy skradankowe oraz rozwinęto eksplorację otoczenia.

Jeśli odpalicie tę grę teraz, to wiedźcie, że **nie oglądacie oryginalnego finału. Został on nadpisany przez patch wydany już w dniu premiery**. Co prawda różnice pomiędzy zakończeniami są raczej kosmetyczne, ale jak wiadomo, „diabeł tkwi w szczegółach”. Sami twórcy tłumaczyli tę sytuację dość kuriozalnie: „Podczas procesu powstawania gry rozważano wiele różnych scenek po napisach końcowych. Niestety jedna z tych, które były brane pod uwagę, ale której nie wybrano, przez pomyłkę została uwzględniona w grze”.

Prawda wyszła na jaw dopiero niedawno. Chodziło o pokazany tam list od Jacqueline Natli. Dzięki dokonanym w nowej wersji zakończenia subtelnym zmianom w jego treści można bez problemu umiejscowić akcję planowanego serialu animo-

Co prawda Dallas Dickinson, producent wykonawczy marki Tomb Raider, w wywiadzie dla serwisu The Gamer stwierdził, że „nie ma żadnych konkretnych informacji dotyczących przyszłych gier”, ale zaraz potem dodał z uśmiechem: „lecz wiemy, iż gracze wręcz uwielbiają odkrywać grobowce i szukać potężnych relikwów”. Netflix zapowiedział serial animowany z Larą Croft, a pewnie wkrótce dostaniemy kolejny film fabularny. Jeśli więc w bliskiej przyszłości ujrzycie Larę w grobie – to tylko dlatego, że go plądruje, w poszukiwaniu jakiegoś starożytnego artefaktu.

PS Errata – zaprezentowane w pierwszej części mej opowieści zdjęcie sobowtórki Lary pokazuje nie Katie Price, jak je podpisałem, a Natalie Cook. Mea culpa! [CDA]

Dziękuję Bartoszowi Listewnikowi, redaktorowi naczelnemu oficjalnej polskiej strony World of Tomb Raider (www.LaraCroft.pl), za zaangażowanie i pomoc w stworzeniu trzeciej części tego artykułu.

(**) Formalnie rzecz biorąc, Larze w 2022 roku zostało 14 lat do osiągnięcia wieku emerytalnego, który w Anglii wynosi 68 lat.

GRY WIDEO

odcinek świąteczny

■ Zawsze wchodzi do domu przez komin: **Dael**

Był taki czas, gdy szaleni developerzy, ogarnięci świąteczną gorączką (i pragnieniem marketingowego „ugryzienia” świąt Bożego Narodzenia), obsypywali graczy szczególnymi prezentami – gwiazdkowymi wersjami swych największych hitów. Ale nigdy by do tego nie doszło, gdyby nie kilku Szkotów. I sięgający połowy XX wieku dylemat amerykańskich stacji telewizyjnych.

Dylemat ów można streścić jednym pytaniem: Ile razy można puszczać „Opowieść wigilijną”? To było źródło zgrzyoty dyrektorów programowych NBC, CBS i ABC – trzech ogólnokrajowych stacji telewizyjnych, które działały w Stanach Zjednoczonych na początku lat 60. ubiegłego wieku.

Zaczęło się do Scrooge’a

A dlaczego stawiali sobie właśnie takie pytanie? Otóż ich badania marketingowe wskazywały, że publiczność w okresie świątecznym nie była zainteresowana oglądaniem tych samych treści, które telewizja oferuje na co dzień. Wielkie stacje telewizyjne uzupełniały więc świąteczną ramówkę programami rewiowymi, filmami religijnymi oraz ekranizacjami „Opowieści wigilijnej”. Książka Dickensa miała z punktu widzenia szefów stacji same zalety. Była przesycona duchem świąt i umoralniająca, a jednocześnie nie próbowała przekazywać treści głęboko religijnych. Wprawdzie amerykańskie społeczeństwo przełomu lat 50. i 60. było dalekie od sekularyzmu, jednakże jego podział na setki wyznań i sekt sprawiał,

że filmy religijne niekoniecznie stanowiły atrakcyjny kąsek dla reklamodawców.

Istniał wszakże z „Opowieścią wigilijną” pewien poważny problem. Do końca lat 50. nadawcy mieli do dyspozycji 13 pełnometrażowych adaptacji tej noweli i 11 krótszych produkcji telewizyjnych opartych na jej motywach. Ekranizacje Dickensa

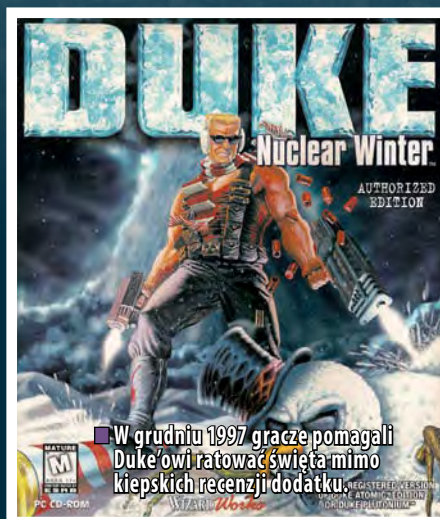
riali nadawanych przez stację, przygotowując coś specjalnie na Boże Narodzenie. Wybór padł na kreskówkowe przygody Mr. Magoo, a odcinek świąteczny był – jakżeby inaczej – wariacją na temat „Opowieści wigilijnej”.

Sukces krótkiego filmu animowanego jednoznacznie wskazał, że kierunek był właściwy. W kolejnych dekadach odcinki świąteczne popularnych sitcomów, oper mydlanych czy seriali kryminalnych, czasem oparte na dziełach literackich, czasem na zupełnie oryginalnych scenariuszach, stały się nieodłącznym elementem telewizji, nie tylko w Stanach Zjednoczonych, ale w większości państw Zachodu. Siedząc w grudniowy wieczór przed telewizorem, można było śledzić świąteczne przygody He-Mana i Sheery, kosmity Alfa, agentów

Świąteczne odsłony popularnych gier wideo zawdzięczamy Amidze i telewizji.

zdażyły się widowni przejeść, tym bardziej że często miała okazję obejrzeć kilka różnych wersji podczas jednego okresu świątecznego. Alternatywę znaleziono w jednym z wieżowców Rockefeller Center, w którym do dziś mieści się siedziba NBC. Tam właśnie narodził się pomysł, aby świąteczną tematykę wpleść w któryś z popularnych se-

Muldera i Scully, prawniczki Ally McBeal, policjantów z „Law & Order”, gromiącej wampiry Buffy, szóstkę nowojorczyków z „Przyjaciół”, żyjących nieco za wcześnie na Boże Narodzenie Flintstonów, bywalców baru ze „Zdrówka”, lekarzy z „M*A*S*H”, pechowca z „Czarnej Żmii” czy rozśpiewanych uczniów z „Glee”. Nawet seriale, których



normalnie nie emitowano w grudniu, miały swoje odcinki świąteczne. Za każdym razem **emisja takiego „Christmas special” nie tylko przyciągała przed ekrany sporą widownię, ale i podnosiła oglądalność kolejnego sezonu.** Parafrazując „Misia” Stanisława Barei – narodziła się nowa, świecka tradycja.

Prezent od Amigi

Mylił się jednak ten, kto sądził, że identyczne mechanizmy były od początku obecne na rynku gier wideo. Błądził ten, kto podejrzewał, iż developerzy natychmiast odkryli, że również gracze pragną w okresie świątecznym spędzać czas przy produkcjach przepełnionych gwiazdkową atmosferą. Co to, to nie. Popyt na gry świąteczne może i w latach 80. istniał, ale większość próbujących go zaspokoić produkcji była niskiej próby i nigdy nie zdobyła popularności.

Przełom nastąpił dopiero w święta 1991 roku, gdy DMA Design (obecnie Rockstar North), które na

początku owego roku osiągnęło niewątpliwy sukces za sprawą gry logicznej Lemmings, zapragnęło podbić świąteczną sprzedaż tego tytułu. Podczas jednej z dyskusji wewnątrz szkockiego studia padł pomysł skopiowania modelu sprawdzonego przez telewizję. Zamiast nakładów na kampanię reklamową **DMA Design zaoferowało pismu Amiga Format niewielką, ale darmową świąteczną wersję swojego hitu** – przedstawioną jako coś więcej niż demo. Była to produkcja na wyłączność, niedostępna nigdzie indziej. Odpowiednik telewizyjnych odcinków specjalnych. Szkoci byli pewni, że gwiazdkowa atmosfera zaszczipiona w uwielbianej grze, dołączonej do magazynu o dużym nakładzie, zapewni głównej odświeżenie Lemmings świetną reklamę.

Małe zwierzątka, odziane w stroje mikołajów, przemierzały zatem zimowy krajobraz, pełen bożonarodzeniowych ozdób. Xmas Lemmings – bo tak nazywał się ów działający nawet bez podstawowej wersji gry zestaw map – rzeczywiście

wywołał drugą, świąteczną falę szału na punkcie lemingów. Dzieciaki wykupiły cały nakład amigowego miesięcznika. A wkrótce potem ich rodzice zrobili to samo z pudełkowymi wersjami Lemmings. Zresztą Szkoci sukces edycji świątecznej gry wykorzystali podwójnie, aż do 1995 roku bowiem, co święta, już nie na cover dyski, ale na półki sklepowe, trafiała nowa edycja zimowych przygód małych stworków (w Europie znana jako Christmas Lemmings, w Ameryce – Holiday Lemmings).

Świąteczny szal

Rok po premierze Xmas Lemmings **ścieżką wyznaczoną przez DMA Design poszli inni developerzy i wydawcy z amigowego świata.** Graftgold przygotował świąteczną wersję swojej popularnej platformówki – Fire and Ice Christmas Special. Zawierała ona wprowadzie tylko jeden poziom, ale i tak mogła dostarczyć kilku godzin zabawy. Podobnie było z ATR Xmas, czyli zimową edycją jednej z najlepszych amigowych gier wyścigowych wprost z legendarnego studia Team 17. Wszystkich przebiło jednak Sensible Software, które w okresie świątecznym wypuściło całą plejadę dziwacznych, zimowych minigierek, nawiązujących do najpopularniejszych marek studia. Dwa tytuły, które znalazły się na cover dyskach magazynu Amiga Format, zasługują na szczególną uwagę. W Cannon Soccer żołnierze z Cannon Foddera musieli wejść na boisko i w środku zimy stawić czoła... piłkarzom z Sensible Soccer. Z kolei Sensible Soccer 92-93 Meets Bulldog Blighty było żartem z emitowanych w brytyjskiej telewizji świątecznych podsumowań piłkarskich, które prezentowały fragmenty najważniejszych meczów danego roku. W grze można było rozegrać trzy historyczne spotkania Anglia-Niemcy. W jednym z nich, prezentującym rzekomy mecz z 1944 roku, piłkę zastąpił wybuchający co jakiś czas granat.

W ciągu czterech lat twórcy amigowych gier wydali łącznie kilkadziesiąt darmowych, często naprawdę obszernych świątecznych wersji swoich bestsellerowych produkcji. Przygodówki, zręcznościówki, strategie czy gry sportowe – w każdym gatunku dało się znaleźć przynajmniej kilka tytułów nawiązujących do Bożego Narodzenia. Ale to eldorado rozszerzeń, dem i zestawów misji nie mogło trwać wiecznie. W 1994 roku Bullfrog sprezentował graczom entuzjastycznie przyjęty, obszerny świąteczny wycinek Theme Parku, który nie tylko otaczał lunapark bożonarodzeniowymi dekoracjami, ale także pozwalał zbudować kilka specjalnych, zimowych atrakcji. Niestety w tym samym roku Commodore, producent komputerów Amiga, ogłosił bankructwo. Czas Amigi, amigowych pism i amigowych tytułów świątecznych dobiegał końca.

Dodatek pod choinką

Nie znaczy to jednak, że mieliśmy się pożegnać ze świątecznymi edycjami gier. Zwyczaj darmowego publikowania bożonarodzeniowych odmian popularnych produkcji przyjął się na pece-
towej scenie shareware'owej, gdzie triumfy święcił chociażby zrodzony w wyobraźni Cliffa Bleszńskiego Jazz Jackrabbit.

Pozarynkem shareware'owym wydania świąteczne żyły nadal pod postacią rozszerzeń. W najsłynniejszym z nich, wydanym w 1997 roku, Święty Mikołaj został porwany przez Obcych i podany groźnej indoktrynacji. Wstrętny kosmiczny pomiot sam poprzebiebrał się w nawiązując do Bożego Naro-

dzenia kostiumy i zwerbował do współpracy parę wrednych bałwanków. W tej sytuacji Duke Nukem



■ Saturnowa platformówka Christmas Nights była jedną z ostatnich darmowych edycji świątecznych znanych tytułów. A zarazem jedną z pierwszych produkcji, które sprawdzały, czy gramy w nie w Boże Narodzenie.

Zdarzały się też pojedyncze przypadki powtórzenia kubek w kubek strategii znanej z czasów Amigi. Sega promowała wydaną w 1996 roku na konsoli Saturn platformówkę Nights into Dreams samodzielnym bożonarodzeniowym dodatkiem Christmas Nights, rozdawanym w centrach handlowych (a na niektórych rynkach dołączanym do pism o grach). Co ciekawe, tytuł ten zawierał nowatorski mechanizm modyfikowania zawartości gry w zależności od tego, czy data odczytywana z zegara wewnętrznego konsoli była rzeczywiście świąteczna. Grając w Christmas Nights 24 i 25 grudnia, mogliśmy znaleźć Świętego Mikołaja, a między 1 a 15 stycznia produkcja odtwarzała specjalną ścieżkę dźwiękową wraz z życzeniami szczęśliwego nowego roku.

Koniec epoki

Wszystko zmieniło się wraz z nadejściem dystrybucji cyfrowej. Radosna zabawa, polegająca na wydawaniu wersji specjalnych popularnych gier, wygasła. Ich miejsce zastąpiły kosmetyczne DLC. I choć miło jest ozdabiać szpital choinkami w Two Point Hospital, przeistoczyć się w piernikowego ludka w Fortnicie albo mordować rodzinę przy dźwięku kołęd w serii Crusader Kings, to trudno nazwać takie dodatki edycjami gwiazdkowymi.

Ale nawet to wygasające zjawisko ma swoich epigonów. Wydane osiem lat temu **Saints Row IV zaoferowało całkiem pokaźne fabularne DLC How The Saints Saved Christmas**. Jak to zwykle u Świętych bywa, fabuła jest tylko pretekstem do nabijania się z filmów świątecznych (których sparodiowano multum) i nie darzy Bożego Narodzenia należytą rewerencją, ale koniec końców opowieść o gangu ratującym Mikołaja ma swój urok.

Wiele popularnych tytułów ma niespodzianki dla tych, którzy uruchomią je w święta.

musiał przerwać wypoczynek. I choć rozszerzenie Nuclear Winter do DN3D nie zebrało w prasie zbyt wielu pozytywnych ocen, połączona magia Duke'a i Świętego Mikołaja zapewniła mu sukces komercyjny.

Zresztą to samo można powiedzieć o How Marcus Saved Mercenary Day, czyli pojedynczej misji do Borderlands 2, czy też gwiazdkowych dodatkach do Payday 2, które przez osiem kolejnych lat zapraszały graczy do udziału w specjalnych zimowych napa-

■ Bądźcie grzeczne, dzieci. Bo jak dowodzi świąteczna edycja Viscera Cleanup Detail, Mikołajowi też mogą puścić nerwy.



■ ATR Christmas Edition zapewne podbiłoby sprzedaż wersji podstawowej... niestety wydano je pod koniec rynkowego żywota Amigi.



dach. Po dziś dzień gracze wspominają rzewnie skok z 2015 roku, którego celem była przypominająca warsztat Świętego Mikołaja wytwórnia kokainy. Owszem, na pozór temat nieco obrazoburczy, ale dekoracje i dźwięki robiłyco trzeba, by wprowadzić gracza w świąteczny nastrój.

choć w bardziej zaawansowany sposób, czyniła użytek wspomniana wcześniej gra Christmas Nights. Z czasem trend ów miał się jeszcze nasilić. Jeśli włączymy w święta gry takie jak Cave Story+, Planetside czy SimCity 4, naszym oczom ukaże się diametralnie „uświąteczniona” oprawa graficzna. Call of Duty: Modern Warfare 25 grudnia dekorował okolicznościowo jedną z multiplayerowych map – Winter Crash. Świąteczna zawartość trafiła nawet do takich produkcji jak czeski symulator pola walki Operation: Flashpoint (który w Boże Narodzenie zamienia świerki w przystrojone choinki) czy postapokaliptyczny Fallout 4 (który zapala dekoracyjne lampki w Diamond City).

O starych amigowych czasach przypominały nam też od czasu do czasu produkcje niezależne. Viscera Cleanup Detail: Santa's Rampage tryskał w równej mierze juchą, co czarnym (ale świątecznym!) humorem. No i w końcu żadne DLC nie osiągnęło takiej perfekcji we wprowadzaniu gwiazdkowego nastroju, jak **dodatki do Overcooked! i jego sequelu, które skupiają się na przyrządzaniu bożonarodzeniowych potraw**. Szkopuł w tym, że mowa o daniach, które ze świętami kojarzą się Amerykanom. Zamiast z karpem oraz pierogami z kapustą i grzybami trzeba się więc użerać z indykiem. A było tak blisko!

Wypatrujcie pierwszej gwiazdki

I choć jest prawdą, że w naszej branży czasy „odcinków specjalnych” mamy już za sobą, a naprawdę duże świąteczne DLC są oferowane przez bardzo nieliczne studia, to **duch świąt jest nadal obecny w grach. I czasem objawia się w sposób niespodziewany**. Całkiem sporo produkcji zmienia bowiem swe oblicze po uruchomieniu w święta.

Po raz pierwszy taki chwyt zastosowano w 1994 roku, w słynnej grze roguelike pod tytułem Ancient Domain of Mystery. Tytuł badał datę ustawioną na komputerze i jeśli wykrył 25 grudnia, stanowczo łagodził swój bezlitośnie wysoki poziom trudności. Z podobnego mechanizmu,

Dlatego nie smućmy się, że czas „odcinków świątecznych” już minął. Nawet jeśli w nowych grach nie zobaczymy takich atrakcji, jak dawniej, to i tak nie jeden tytuł urzeknie nas swoją świąteczną magią. A ta – jak dowodzi przykład bożonarodzeniowych lemingów, które zdarzyło mi się odpalać w lipcu – działa o każdej porze roku. [CDA]





Kostka Rubika

■ Po muzeum oprowadza: **Bartłomiej Kluska**

O tym, jak węgierski architekt i wykładowca akademicki wymyślił prawdopodobnie najpopularniejszą zabawkę w dziejach.

Nasza opowieść zaczyna się w 1974 roku, gdy niespełna 30-letni Ernő Rubik, poszukując kreatywnego zajęcia dla swoich studentów, skonstruował z drewnianych klocków i gumek recepturek pierwszą wersję sześcienną kostki, której poszczególne elementy dało się przemieszczać, nie niszcząc przy tym całej konstrukcji. Jak przyznał po latach, początkowo nie wiedział nawet, że stworzył łamigłówkę. Dopiero gdy poprzestawiał sześciiany na kostce i spróbował przywrócić je do pozycji początkowej, zrozumiał, jaki potencjał tkwi w jego wynalazku. **Pierwsze ułożenie własnej kostki zajęło Rubikowi ponad miesiąc.**



Zdjęcie: Wikimedia Commons/Babak Mansouri, CCO

■ Rubik rzadko występuje publicznie. Woli, by podziwiano i okłaskiwano nie jego, lecz kostkę.

Młody architekt dopracował swoje dzieło, przydzielając wszystkim ścianom składających się na kostkę sześciątów odpowiednie kolory, a następnie opatentował wynalazek i postanowił go sprzedawać. Trzy lata później „Magiczna kostka” (tak ją wówczas nazywano) trafiła do węgierskich sklepów, stamtąd zaś po pewnym czasie na Zachód, gdy prawa do produkcji wykupiła amerykańska firma zabawkarska Ideal Toy. Wtedy też zmieniono nazwę zabawki. Świat miał poznać ją jako „kostkę Rubika”, co mogło przynajmniej w pewnym stopniu wynagrodzić wynalazcy potencjalnie utracone zyski: **węgierski patent nie był honorowany globalnie, zatem inni producenci mieli możliwość kopiowania jego pomysłu.**

Jak ułożyć kostkę?

W latach 80. kostka zdobyła nie tylko tytuły zabawki roku m.in. w Niemczech, Wielkiej Brytanii, Francji i USA, ale i ogólnosiwiatową popularność. Na początku dekady sprzedano około 200 milionów egzemplarzy tej łamigłówki, a pierwszy kontakt z nią był zapewne podobny do tego, jakiego doświadczył sam Rubik. Nabywca wyciągał

kostkę idealnie uporządkowaną, zaczynał się nią bawić, a kiedy próbował przywrócić przedmiot do pierwotnego stanu... sprawa okazywała się znacznie trudniejsza, niż podejrzewał. Wkrótce ludzie na całym świecie – od dzieci po poważnych naukowców – szukali sposobu, jak ją ułożyć.

Rubik wspominał, że w latach 80. musiał często podróżować na rozmaite zabawkar-skie targi, by udowodnić, że... łamigłówkę da się rozwiązać. Sprzedawcy i dystrybutorzy tego nie potrafili, a potencjalny kupiec, zanim sięgnął do portfela, chciał upewnić się,

że układanka jest do pokonania. Szybko okazało się, że losowe przesuwanie sześciątów nic nie

jące poznać sekrety wynalazku Rubika.

Wybór algorytmu ma natomiast znaczenie, zwłaszcza gdy chcemy nie tylko po prostu ułożyć kostkę, ale też osiągnąć to w jak najmniejszej liczbie ruchów i w jak najkrótszym czasie. Już w 1982 roku zorganizowano mistrzostwa świata w układaniu kostki Rubika na czas. Pierwszy zwycięzca zrobił to w nieco poniżej 23 sekund, obecny rekord świata to... 3,47 sekundy. **Sam Rubik twierdzi, że układa swoją kostkę w minutę.** Na mistrzostwach i zawodach speedcubingu rozgrywane są też inne konkurencje, np. układanie kostki jedną ręką czy z zamkniętymi oczami (oczywiście wcześniej zawodnik może przyrzeć się i zapamiętać początkowy układ klocków). Rywalizacja toczy się również w układaniu... stopami (obecny rekord świata: 16,96 sekundy). Są i specjaliści, którzy rozwiązują łamigłówkę podczas nurkowania lub skoków na spadochronie. Sztuką na pograniczu

OBECNY REKORD ŚWIATA W UKŁADANIU KOSTKI RUBIKA TO... 3,47 SEKUNDY.

daje (a w najlepszym przypadku pozwoli osiągnąć jednolity kolor tylko na jednej ścianie): **pozorna prostota kostki ukrywała matematyczną złożoność. Liczba możliwych kombinacji przekracza 43 tryliony!** W takiej sytuacji, by rozwiązać problem, potrzebne są algorytmy. Sam Rubik proponował rozpoczęcie od narożników, lecz metod na przestrzeni lat powstało wiele. Kiedyś wiedza, jak ułożyć kostkę, była przekazywana w wąskim gronie wtajemniczonych, później prezentowana w bestsellerowych książkach, dziś oczywiście rozmaite techniki łatwo znaleźć w sieci. Chętnych wciąż znajdują również kursy i szkolenia, pozwala-

cyrkowej biegłości jest również układanie trzech kostek przy równoczesnym... żonglowaniu nimi.

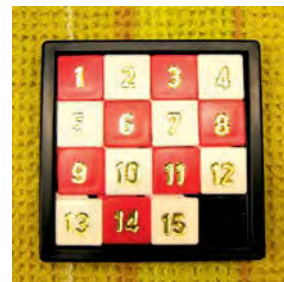
Modyfikacjom na przestrzeni lat uległy także same kostki. Przede wszystkim, jako uzupełnienie klasycznego modelu o bokach 3 x 3 x 3 klocki, pojawiły się warianty większe, aż do gigantów z kilkunastoma klockami na każdej ścianie (największy turniejowy rozmiar to 7 x 7 x 7, z którym mistrzowie radzą sobie w niecałe dwie minuty). Jest też rozmiar mniejszy: 2 x 2 x 2 (przez rekordzistów układany poniżej sekundy). Warto wspomnieć także o kostkach w nowych kształtach i rozda-



PRZESUWANKA

Sto lat przed kostką Rubika wyobraźnię miłośników łamigłówek rozpałała układanka, w której w ramce o wymiarach 4 x 4 kwadraty umieszczano 15 płytek i jedno wolne miejsce.

Zadanie polegało na przesuwaniu płytek tak, by ustawić je w odpowiedniej kolejności. Co ciekawe, gdy amerykański mistrz zagadek Sam Loyd opublikował przesuwankę w układzie takim, jak na ilustracji powyżej, i obiecał 1000 dolarów za jej poprawne ułożenie, nikt nie zdobył nagrody, choć próbowało wielu. Okazało się, że w przeciwieństwie do kostki Rubika nie wszystkie układy tej łamigłówki da się rozwiązać.



Zdjęcie: Wikimedia Commons/Micha L. Rieser



■ Rubik's Magic tylko wygląda płasko. Jest – jak inne dzieła tego twórcy – przestrzenne.



Zdjęcie: Wikimedia Commons/Twilightsojourn, CC BY-SA 2.5

■ Kostka, mimo prawie 50 lat na karku, wciąż pozostaje atrakcyjna dla młodzieży.

jach: składający się z dwunastu pięciokątnych ścian Megaminx, Pyraminx o kształcie piramidy czy Skewb, w którym manewruje się trójkątnymi narożnikami kostki.

Stara kostka w nowych czasach

Warto przy tym podkreślić, że łamigłówka ta – choć Ernő Rubik szykuje się już zapewne do obchodów jej 50. urodzin – wciąż przyciąga nowych fanów. Najlepsi zawodnicy to nastolatki (o tej społeczności opowiada bardzo udany, dostępny w Polsce film dokumentalny pt. „Speedcuberzy”), a w samym tylko 2020 roku sprzedano ok. 20 milionów kostek! Od początku produkcji liczba ta zbliża się już do pół miliarda sztuk, przy czym szacunki te nie obejmują rzecz jasna rozmaitych pirackich kopii. Czyni to kostkę Rubika prawdopodobnie najpopularniejszą zabawką w historii! Sam wynalazca wspomina, że początkowo mało kto wierzył w jej rynkowy sukces – jest dużym wyzwaniem (a kupujący preferują produkty łatwe) i do tego trudno określić, np. w kwestii wieku, grupę docelowych odbiorców kostki.

Taj jednak, choć analogowa, znakomicie dostosowała się też do czasów cyfrowych. W sprzedaży dostępne są np. egzemplarze, w których nie przesuwają się fizycznie klocków, lecz zmienia ich kolory, dotykając szcianów na ściankach-wyświetlaczach. Istnieje również model, który podłącza się do aplikacji, co umożliwia precyzyjny pomiar czasu układania, a więc i organizację zawodów w speedcubingu online. Co oczywiste, moc obliczeniową komputerów zaprzęgnięto też do optymalizacji algorytmów. Dekadę temu, przy wsparciu Google, grupa matematyków i entuzjastów udowodniła, że każdą kostkę da się rozwiązać w maksymalnie dwudziestu ruchach!

W międzyczasie kostka stała się także obiektem zainteresowania artystów. Już w latach 80. trafiła na ekspozycję w Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Nowym Jorku. Za pomocą łamigłówek Rubika odtwarzane są też i pokazywane w galeriach słynne obrazy (jak choćby „Ostatnia wieczerza” Leonarda da Vinci, którą zrekonstruowano przy wykorzystaniu ponad czterech tysięcy kostek). W Makau powstał natomiast wysoki na cztery, a długi na 65 metrów mural przedstawiający panoramę miejską, przy układaniu którego zużyto ponad 85 tysięcy kostek! Układanie obrazu trwało sześć tygodni, a do jego powstania zatrudniono speedcuberów.

Życie po kostce

Powiodło się także samemu Rubikowi, który – choć wynalazł kostkę w kraju socjalistycznym – dobrze poradził sobie na rynku kapitalistycznym. Nie tylko kontynuował karierę naukową, osiągając tytuł profesora, ale także projektował domy i meble oraz... kolejne łamigłówki. Wszystkie one wiązały się z jedną fascynacją wynalazcy: „Zmienianie przestrzeni przez obiekty, przekształcanie obiektów w przestrzeni, ruch w przestrzeni i czasie, ich współzależność, ich wpływ na ludzkość, relacje między człowiekiem a przestrzenią...” – wspominał w wywiadzie inspiracje, których owoce widać nie tylko w kostce.

Warto wymienić tu przede wszystkim Rubik's Snake – węża zbudowanego z 24 ruchomych graniastosłupów trójkątnych, z którego można formować rozmaite figury. W przeciwieństwie

do kostki wąż nie ma jednego udanego układu do osiągnięcia – ograniczeniem jest tu wyłącznie wyobraźnia układającego. Rubik twierdzi, że choć matematycznie liczba kombinacji węża jest skończona, w praktyce nie starczyłoby życia, by sprawdzić je wszystkie. Twórca słynnej kostki wymyślił także układankę Rubik's Magic, w której manewrując kwadratowymi panelami, gracz formuje rozmaite (w tym także trójwymiarowe) wzory. Ten

podstawowy, sugerowany przez samego Rubika – nachodzące na siebie trzy koła – mistrzowie gry układają w czasie poniżej sekundy, ale istnieje wiele innych, można też oczywiście wymyślać własne. Trzeba wspomnieć również o układance Rubik's 360, w której manewrując przezroczystą kulą, gracz próbuje umieścić kolorowe kulki w przeznaczonych im otworach.

CZY WIESZ, ŻE...

Kostkę Rubika potrafią też układać roboty. Rekordzista zrobił to w 0,38 sekundy, a jego konstruktorzy twierdzą, że mogliby ten wynik jeszcze odrobinę poprawić!

Dobiegający 80. urodzin Rubik jest introwertykiem, niezbyt chętnie rusza się z Budapesztu („dokądkolwiek na świecie bym nie pojechał, kostka zawsze była tam przede mną” – mówi). Rzadko udziela wywiadów i pokazuje się publicznie. Na mistrzostwa świata w speedcubingu przybył tylko raz – gdy impreza zawiązała do stolicy Węgier. Lubi za to uprawiać ogród i czytać książki, głównie science fiction (w tym powieści Stanisława Lema). W 2020 roku napisał też własną – poświęconą historii kostki. „To nie ja tu jestem ważny, ale ona” – podkreśla.

[CDA]



GOTÓWKĄ PRZYSZŁOŚĆ

■ Pełną kieszeń (jeszcze) ma: **Otton**

Będzie to artykuł o cyfrowych pieniądzach. Wbrew pozorom nie mam tu jednak na myśli kryptowalut.

Obok kolejnych komercyjnych środków płatniczych coraz częściej w mediach przewija się hasło „Central Bank Digital Currency”, w skrócie CBDC. W dosłownym tłumaczeniu jest to „Cyfrowa Waluta Banku Centralnego”. Pod tym pojęciem kryją się wszystkie projekty mające w mniejszym bądź większym stopniu zastąpić klasycznie rozumiane pieniądze. To temat, który w kolejnych latach tylko zyska na znaczeniu, bo nad własnym cyfrowym funtem pracuje już Wielka Brytania, a projekt wirtualnego yuana już urzeczywistnia się w Chinach (patrz: ramka „To już się dzieje...”). Co tak właściwie ma się zmienić, skoro większość pieniędzy to obecnie i tak cyferki na kontach? I czym wszystko to różni się od kryptowalut?

Prawdziwe zapotrzebowanie

Stwierdzenie, że kryptowaluta stanowi cyfrowy odpowiednik pieniądza, jest w pewnym sensie prawdą, gdyż ethereum czy bitcoin – podobnie jak i standardowe waluty – mogą służyć jako środek płatniczy. Istnieje jednak wiele cech, które mocno odróżniają je od pieniędzy. Przede wszystkim **są to produkty komercyjne i z tego względu nie podlegają regulacjom, jak funt czy euro**. Ich

kursy zależą w dużej mierze od zaufania wzbudzanego u nabywców, marketingu, a także sposobu regulowania popytu i podaży. Inaczej sytuacja wyglądać będzie, gdy własne cyfrowe aktywa stworzą państwa, ponieważ mają one zgoła odmienne cele.

O formie emisji kryptowaluty decyduje jej twórca. Przykładowo: w przypadku bitcoina już w 2009 postanowiono, że do obiegu trafi 21 milionów jednostek. Choć liczba wyemitowanych „monet” zbliża się już do 19 milionów, ostatnia zostanie wykopana dopiero za 100 lat, bo prowizje dla górników wraz ze wzrostem ilości BTC w obiegu drastycznie maleją. Twórcy takich środków płatniczych korzystają z prostej zależności, która głosi, że **jeżeli zapotrzebowanie rośnie szybciej niż ilość kryptowaluty na rynku, jej wycena rośnie**. Zupełnie inaczej wygląda sytuacja w przypadku prawdziwych pieniędzy, których emisją zarządzają państwowe banki centralne.

Ponieważ najczęściej skupiają się one na uniknięciu lub odwleczeniu zbliżającego się krachu, dodrukują po prostu kolejne banknoty na potęgę (tak robi np. System Rezerwy Federalnej w przypadku

dolara). Kryptowaluty również w dłuższej perspektywie zyskują dzięki temu na wartości. Podczas gdy środków takich jak BTC przybywa coraz wolniej, tradycyjne pieniądze wręcz zalewają rynek, stając coraz mniej atrakcyjną formą przechowywania oszczędności z uwagi na inflację. **Rządy mocno przesądza wizja pęknięcia kolejnych banków finansowych**, co do pewnego stopnia opóźnia właśnie fala nowo wyprodukowanych banknotów.

– CBDC to z pewnością zjawisko, które przez ostatnie lata stawalo się coraz bardziej popularne w kontekście zmniejszającego się zaufania do polityki monetarnej banków centralnych. Nadmierny dodruk pieniądza i dewaluacja walut państwowych spowodowały, że inwestorzy oraz przeciętni obywatele coraz częściej sięgają po alternatywne sposoby przechowywania wartości, w tym waluty cyfrowe, kryptowaluty – tłumaczy Adrian Zduńczyk, analityk rynku kryptowalut, znany na Twitterze jako CryptoBirb.

Naprawdę nie istnieje...

No dobrze, czym jednak różnić się będzie pieniądz w sieci blockchain od takiego w formie cyferek na koncie? Zasadnicza różnica polega na tym, że wszystkie te cyferki teoretycznie można sobie w każdej chwili wypłacić z bankomatu i posiadać ich fizyczny odpowiednik. Co prawda **banki mają w praktyce dużo mniej pieniędzy, niż wynosi**

CI



E-WALUTA – BAT NA PRZESTĘPCÓW?

Zdecentralizowana sieć blockchain gwarantuje większą anonimowość. A to cecha, która mocno napędza popularność kryptowalut w świecie przestępczym oraz rozwija szarą strefę. Dlatego wiele państw przez lata patrzyło nieprzychylnie na cyfrowe aktywa. Problemem jest też często-kroć niejasny status prawny kryptowalut w wielu państwach. W praktyce jednak sieć blockchain może mocno utrudnić przestępcom działalność.

Przekonał się już o tym, gdy FBI udało się wysledzić i odzyskać sporą część okupu przekazanego przestępcom odpowiedzialnym za atak ransomware wymierzony w rurociąg Colonial Pipeline. Autorzy napadu zażądali zapłaty w bitcoinach, sądząc, że droga środków będzie niemożliwa do wyśledzenia. Agenci dobrze się jednak przygotowali, a po odzyskaniu przelanej kwoty przyznali, że operacja trwała krócej niż załatwienie nakazu sądowego dającego dostęp do bankowych rejestrów. Dzięki „zabawie w hakerów” mogli nie przejmować się nadmierną biurokracją.

Wielkim ułatwieniem dla obywateli związanym z CBDC ma być natomiast możliwość obracania wirtualną walutą również bez posiadania konta bankowego – a więc bez udziału instytucji, która chroni nasze konta tajemnicą bankową. Łatwo sobie wyobrazić, jakie ostatecznie możliwości daje to władzy, chcącej ściśle kontrolować życie swoich obywateli. Choć zwiększona kontrola nad przepływem gotówki i liczbą pozostających w obiegu środków czy walka z fałszowaniem pieniędzy to bez wątpienia szczytne idee, ceną za to wszystko może ostatecznie być nasza prywatność.

suma kwot zapisanych na kontach klientów, ale raczej mało prawdopodobne jest, by wszyscy zapragnęli nagle w jednej chwili podjąć swoje oszczędności. Taki scenariusz, gdyby się ziścił, byłby jednak mocno problematyczny... Teoretycznie w obiegu znajduje się obecnie ok. 60 bilionów dolarów, z czego tylko 10% ma pokrycie w gotówce.

CBDC nieco upraszcza tę kwestię, bo skoro ma już sieć szyfrującą i autoryzującą transakcje, nie potrzebuje fizycznego odpowiednika ze znakami wodnymi. Blockchain mógłby jednak zastąpić nie tylko fizyczną gotówkę.

– Przelewy pieniędzy nie będą wymagały złożonej struktury bankowo-kartowej, będą zachodziły błyskawicznie, niezależnie od tego, czy bank pracuje, czy nie; czy jest święto, czy nie. Zagrożeniem jest to,

■ Jednym z głównych zadań Systemu Rezerwy Federalnej jest prowadzenie polityki pieniężnej USA.

z rynku – wyjaśnia profesor Krzysztof Piech ze Szkoły Głównej Handlowej w Warszawie.

W podobnym tonie wypowiada się CryptoBirb: – Korzyści wynikające z CBDC to przede wszystkim bezpieczeństwo transakcji w przypadku zastosowania technologii blockchain czy też brak potrzeby posiadania przy sobie pieniędzy fizycznego. Eksport lub import z czasem mogłyby być rozliczane w takich walutach cyfrowych ogólnie uznanych przez państwa.

Problem oczywiście w tym, że w odróżnieniu od fizycznego pieniądza CBDC jest na wyciągnięcie

CBDC TO NOWA KONCEPCJA PIENIĄDZA, NAWIĄZUJĄCA FORMĄ DO KRYPTOWALUT.

że część firm zarabiających dotąd na pośrednictwie finansowym będzie miała trudności. Wzrośnie konkurencja pomiędzy nimi, najsłabsze jednostki znikną

ręki tylko do momentu, gdy mamy łączność z siecią. To zaś sprawia, że całkowite zniknięcie fizycznej gotówki, choć nieuniknione, zdaje się wciąż relatywnie

odległą perspektywą. Krzysztof Piech jest zdania, że nowa technologia wbrew pozorom nie wpłynie mocno na rozumienie terminu „gotówka”. – Będzie to inna forma pieniądza, trzymana w inny sposób. Natomiast pieniądza nadal będzie pieniądzem – dodaje.

Sposób na oszczędzanie

Całkowite wyeliminowanie papierowego pieniądza to jednak wizja z pewnych względów kusząca dla rządzących. Przenosząc wszystko do świata wirtualnego, dużo łatwiej kontrolować np. ilość gotówki. Fizyczne pieniądze wychodzą natomiast z obiegu za każdym razem, gdy ktoś postanowi je odłożyć na później. Znikają również przy każdym porzuconym na chodniku grosiku, których liczbę nieustannie trzeba uzupełniać.

Teoretycznie w przypadku bitcoina też wiele jego jednostek zostało zagubionych, ale wydarzyło się to jeszcze w czasach, gdy znajomość zjawiska była dużo gorsza. Dziś, przy dużej wartości, byłoby to >>>



Niechętnie komercyjnym kryptowalutom Chiny dostrzegają ogromny potencjał w przeniesieniu yuana do sieci blockchain.

TO SIĘ JUŻ DZIEJE...

Opracowaniem własnego CBDC zaczynają interesować się kolejne państwa. Prawdziwym pionierem nowej technologii są Chiny ze swoim wirtualnym juanem. Szef Banku Centralnego, Mu Changchun, potwierdził, że założono już ponad 140 milionów kont indywidualnych do obsługi cyfrowej waluty narodowej oraz 10 milionów kont firmowych. I to w momencie, gdy projekt znajduje się dopiero w fazie testów. Do rocznego obrotu na kwotę ok. 7800 dolarów wystarczy smartfon. By znieść limit, należy już okazać dokumenty w placówce banku. Co prawda rząd dalej zamierza produkować gotówkę, ale tylko do czasu zaniku zapotrzebowania na nią.

Na początku 2020 roku własne testy CBDC uruchomiła również Szwecja. Badania potrwają do lutego 2022. Cyfrowa korona ma niby stanowić jedynie uzupełnienie dla gotówki, ale co ciekawe – już teraz rozważa się, w jaki sposób wyeliminować największą wadę tego środka płatniczego, jaką jest konieczność weryfikacji online. Z kolei brytyjski rząd do spółki ze skarbem państwa powołał grupę naukowców, którzy mają opracować koncepcję wirtualnego funta, korzystającego z technologii blockchain. Wielka Brytania ogółem patrzy po brexicie bardzo przychylnie na wszelkie projekty związane z cyfrowymi finansami, upatrując w nich szans na rozwój gospodarczy.

Czy czeka nas też cyfrowy złoty? Trudno powiedzieć, bo NBP z jednej strony planuje przeprowadzenie w 2022 roku całego szeregu analiz potencjalnych skutków gospodarczych dla takiego rozwiązania, z drugiej jednak „nie identyfikuje celu emisji cyfrowego złotego o charakterze systemowym” (jak możemy przeczytać w jednym z raportów). Według oficjalnego komunikatu banku: instytucja śledzi jednak sytuację na świecie już od pięciu lat i w każdej chwili jest gotowa do zmiany stanowiska. Wiele zależy też od tego, czy Polska przystąpi kiedyś do strefy euro, ponieważ Europejski Bank Centralny rozpoczął już w tym roku zaplanowane na dwa lata badania nad elektroniczną wersją wspólnej waluty.

nie do pomyślenia. Można też wreszcie wyobrazić sobie jeszcze dalej idący scenariusz. **Nic nie skłoni ludzi do wydawania pieniędzy równie skutecznie, co... ciężająca na nich data ważności.** Jeżeli nie pozbędziesz się swojej wypłaty w ciągu

ność gospodarki państwowej. Ponadto dopatruję się w tym upadku anonimowości i wprowadzenia całkowitej inwigilacji jak modelu chińskim. Najgorsze futurystyczne obawy socjologiczne mogłyby się ziszczyć przy pomocy CBDC – ostrzega CryptoBirb. W prak-

WIRTUALNY PIENIĄDZ MOŻE BUDZIĆ UZASADNIONE OBAWY SPOŁECZNE.

np. dwóch miesięcy, zostanie wymazana z konta. Skuteczny, acz mocno ograniczający naszą wolność mechanizm kontroli. Wcale nie tak nierealny, jak mogłoby się wydawać.

Ala nawet ten szalony pomysł nie musi się ziszczyć, by CBDC realnie ograniczyło naszą wolność: – *Osobiście upatruję w tym zagrożenia ze strony nieodpowiedzialnej polityki monetarnej rządów, banków centralnych, które mogą zachwiać stabil-*

tycie **sieć blockchain w rękach państwa sprawia, że rządy mogą łatwo rejestrować wszelkie płatności.** Zupełne przeciwieństwo dających większą anonimowość kryptowalut.

Kto będzie silniejszy?

CBDC to temat nie bez znaczenia również dla posiadaczy kryptowalut, bo w pewnym momencie obie te formy przechowywania wartości zaczną ze sobą konkurować. Przewagą nowego wynalazku

w tej rywalizacji będzie z pewnością powiązanie z instytucjami państwowymi. CryptoBirb nie ma wątpliwości, kto okaże się silniejszy. – *Przez pewien czas z pewnością mogłyby współistnieć, ale, obawiam się, instytucje regulujące CBDC byłyby w stanie w znacznym stopniu przejąć rynek kryptowalut ze względów legislacyjnych.*

Nieco inne podejście do sprawy ma Krzysztof Piech, który uważa, że podobnie jak w wielu zbliżonych kwestiach, istotna okaże się po prostu wola większości. – *Banki centralne raczej nie będą wspierać kryptowalut – przynajmniej do czasu, jak nauczą się, co to takiego, oraz poznają nowe zasady demokracji, wprowadzane przez nowoczesne technologie, tj. że nie ma konieczności i możliwości kontrolowania wszystkiego.* Monopole banków centralnych zostały ustanowione relatywnie niedawno w historii gospodarczej świata. Przez setki lat pieniądź funkcjonował bez nich. To się zaczęło zmieniać kilka lat temu – wyjaśnia.

Ciekawym przykładem na to, że zwalczanie rynku kryptowalut niekoniecznie daje pożądany efekt, są Chiny. – *Władze chcą wprowadzić CBDC kosztem rynku kryptowalut, ale zauważono już, że ograniczenie rozwoju rynku powoduje wzrost szarej strefy i spadek innowacyjności gospodarczej kraju. Nie tędy więc droga. Być może rozwiązaniem będzie konkurowanie CBDC i stabilnych kryptowalut (stablecoins) o użytkowników. Wygrałyby takie rozwiązania, które byłyby najlepsze dla ludzi, a nie dla rządzących* – uspokaja Krzysztof Piech.

Wizja środków płatniczych zmieniała się w historii ludzkości już wielokrotnie, poczynając od barteru (wymiana towar za towar), poprzez monety czy papier, aż po przelewy bankowe. Choć odejście od obecnego systemu płatności wciąż wydaje się raczej odległe, **technologia blockchain coraz śmielej puka do naszych drzwi, gotowa zaproponować nam nowe rozwiązania.** Niosące bez wątpienia wiele korzyści, ale również wiążące się z całą masą zagrożeń, które kiedyś wydawały się domeną powieści s.f. Pora więc zacząć bardzo poważnie o nich myśleć, bo prędzej czy później przyjdzie nam w końcu stawić im czoła.

[CDA]



Zdjęcie: Lenovo/Silver Snijpers

Za młodzi na sen, za starzy na grę

■ Liczył siwe włosy: **Mateusz Witczak**

Kabaret Starszych Panów śpiewał, że wesołe jest życia starsuszka. Wyżej podpisany uzupełnia: nie przed komputerem lub konsolą!

Dr Bob de Schutter z Uniwersytetu w Miami zjadł na silver gamingu nie tylko zęby, ale i niejedną sztuczną szczękę. Zaprosiliśmy go na Games for Impact, festiwal gier zaangażowanych społecznie, podczas którego ów opowiedział anegdotę, jak to Pewien Profesor (na jego personalia litościwie spuścimy zasłonę milczenia) radził mu: „Nie marnuj swojego czasu. Starsi ludzie nie grają w gry wideo. A z pewnością nie jest ich na tyle dużo, by się z tego tematu doktoryzować”.

Posiwiالی trawy i pordzewiały bez

Inaczej – kontynuował podczas swojego wystąpienia de Schutter – sądzą dziś ESA(*) i ISFE(**), według których graczy po pięćdziesiątce jest już w krajach rozwiniętych ok. 20%. Dwa lata temu pierwsza z organizacji opublikowała wyniki badania (dostępne choćby tu: bit.ly/310DbWs), w którym po raz pierwszy pochyliła się nad seniorami. Najważniejsza branżowa organizacja uznała wówczas, że to kawałek tortu, którego nie wolno lekceważyć... i słusznie! Według szacunków Amerykańskiego Stowarzyszenia Osób Emerytowanych (AARP) w 2020 nasi dziadkowie i babcie wydali na gry i akcesoria 3,5 mld dolarów (w 2016: raptem 523 mln).

Możemy się kłócić o to, co skłoniło dojrzałych ludzi do sięgnięcia po owoce gamedevu. Może należy tu oddać sprawiedliwość nestorowi aktorstwa, Patrickowi Stewartowi (vel kapitanowi Picardowi), reklamującemu w telewizji Brain Training na DS-a? Być może większe znaczenie miał debiut konsolki Wii oraz premiera Wii Bowling, które zrobiły furorę w domach opieki? A może kluczową rolę odegrał Farmville i późniejsza ekspansja gier przeglądarkowych lub rozwój mobile'u i powiązanych z nim segmentów casual i hyper casual? Wiemy natomiast – dzięki raportowi ESA – że na dyskach dzisiejszych seniorów prym wiodą karcianki, gry logiczne i cyfrowe planszówki.

Mam jednak podejrzenie graniczące z pewnością, że wkrótce będzie inaczej. Millenialsi i cyfrowi

tubylcy(***) nie traktują przecież gier wideo jako zabawek dla dzieci, nie mylą gamedevu z gamin-giem i nie uważają naszej branży za gałąź IT. Gdy my zaczniemy tłoczyć się w przychodniach i smarować kolana Voltarenem – będziemy poszukiwać

nowuje je w tło. Tymczasem seniorzy poszukują możliwości gry awatarami w swoim wieku.

Proponuję zresztą naszym Czytelniczkom i Czytelnikom eksperyment myślowy: spróbujcie wskazać

Graczy po pięćdziesiątce jest już w krajach rozwiniętych około 20%.

rozrywki bardziej wymagającej... pytanie, czy wyjdzie nam ona wówczas naprzeciw?

Ejdźmy nasz powszedni

Niesamowitą karierę zrobił wśród seniorów Sky: Children of the Light, którego gracze komunikują się bez użycia słów. Takie rozwiązanie stanowiło poniekąd remedium na problem toksyczności w grach multiplayerowych. Z badań wiemy, że osoby starsze poszukują przed monitorem kontaktu z drugim człowiekiem (podczas pandemii zapewne szukali go zaś szczególnie intensywnie). Kultura cyfrowa może łączyć, potrzebujemy jednak wygnać z niej miotłką naigrywania z matek, wulgaryzmy i... ejdźmy.

Na dyskryminację ze względu na wiek powinni zwracać uwagę także projektanci. Według de Schuttera, choć dojrzałym dorosłym mogłoby istotnie zyskać na graniu (opóźnia ono bowiem starzenie się mózgu), częstokroć natrafiają na istotną barierę. Reprezentację. Badacz wskazuje na trzy częste w naszym medium tropy: action granny (Snake w Metal Gear Solid 4), horror granny (babcia Baker z Resident Evil VII) oraz supporting granny (Old Man w serii The Legend of Zelda). Pierwsza z postaci ma być akcentem komediowym; inni bohaterowie często więc podśmiewają się z jej wieku i niedołążności. Druga to budząca odrazę łotrzyca. Trzecia jest zlecaczką questów. Często są one obraźliwie napisane. Niemal zawsze natomiast projektant gry AAA wkompo-

protagonistę wysokobudżetowej gry, którego skronie przyprósza siwizna. Wyżej podpisanemu przychodzi do głowy Tony Hawk, który w odświeżonej dylogii THPS wciąż wykonuje heelflipa, i roztawiająca robopojaki babcia Helen w Watch Dogs: Legion.

Bądźmy pragmatyczni

Nade wszystko jednak: autorzy gier powinni zadbać o accessibility. Często i chętnie forsuję na różnych łamach tezę, że dostępność i użyteczność to dwie strony tej samej monety. Apelując o wprowadzanie opcji dostępności w rodzaju konfigurowalnej klawiszologii, personalizowanych napisów czy porządných ustawień dźwięku, jestem do bólu pragmatyczny. **Troszcząc się o osoby z niepełnosprawnościami, troszcząc się także o siebie samego, tyle że za kilkadziesiąt lat.** W końcu starość nie radość, ale młodość nie wieczność. [CDA]

(*) Entertainment Software Association, organizator E3, a zarazem wpływowa grupa lobbująca, do której należą m.in. EA, Microsoft, Nintendo, Sony, Ubisoft, Warner Bros. i Take-Two.

(**) Interactive Software Federation of Europe, stowarzyszenie znane m.in. z wprowadzenia oznaczeń PEGI.

(***) Ludzie urodzeni w czasach upowszechnienia internetu i komputerów. Przeciwnieństwo cyfrowych imigrantów.

AWANTURA O

„Oszustwo czy przyszłość?” pytał branżę: **b-side**

Rok 2021 będziemy na pewno wspominali z trzech powodów: drugiego sezonu pandemii, masowego przesuwania premier gier AAA oraz eksplozji zainteresowania śmiesznymi obrazkami sprzedawanymi za setki tysięcy dolarów i wkroczenia NFT do świata gier. Przepytuję branżę o to ostatnie.

Śmieszne obrazki były tyle warte, bo nie były zwykłymi grafikami. To znaczy – były, ale zaszyto w nich NFT, czyli non-fungible token. Dosłownie to „niewymienialny token”, w praktyce mówimy o cyfrowym certyfikacie, a bardziej fachowo o „unikatowym zasobie lub składniku aktywów”. Token taki zaświadcza, że jedna jedyna osoba jest właścicielem oryginalnego obrazka, a z racji tego, że takie potwierdzenie przetrzymywane jest w skomplikowanej architekturze blockchain, obecnie prawdopodobnie niemożliwe jest, by ktoś mógł sobie taką grafikę przywłaszczyć. Do tego posiadanie NFT oznacza możliwość swobodnego odsprzedania takiego e-przedmiotu.

Oczywiście **koncepcja została błyskawicznie obśmiana**. I w kontekście obrazków – trudno się dziwić. Jesteśmy przyzwyczajeni, że internetowe dobra są z reguły bezpłatne. A nawet jeśli znamy autora tekstu czy zdjęcia, możemy – inaczej niż w świecie dóbr materialnych – kliknąć prawym przyciskiem i zapisać coś na dysku. Albo skopować i puścić w świat. Oczywiście tu weszlibyśmy

w dyskusję o prawach autorskich. Przez lata nawet profesjonalne serwisy informacyjne potrafiły brać materiały bez pytania i bez odpowiedniego opisu. Dziś oburzenie potrafi wywołać sytuacja, gdy komercyjny fanpage pożyczy sobie mema od „fanowskiego peja” – zamiast wykonać uczciwe „share”, kopiuje obrazek, a w najlepszym przypadku oznaczy autora w tekście.

Nie mam pojęcia, czy NFT cokolwiek zmieni w tej kwestii. Sądzę, że niespecjalnie. **Podejrzewam też, że pierwsza fala dziwnych obrazków, sprzedawanych za fortunę, minie bezpowrotnie**. Być może w jej miejsce pojawi się rynek cyfrowej sztuki – z mniej odlotowymi cenami dzieł. W końcu w sieci nie brakuje artystów, którzy zrobią dla nas na własność wyjątkową

pracę za tysiąc, ale nie milion dolarów. Ale gdy w globalnej grze o kasę takie właśnie miliony się pojawiają, eksperci od finansów z każdej możliwej branży kombinują, jak uszczknąć kawałek tego tortu dla siebie. A najlepiej nie uszczknąć, tylko stworzyć całkowicie odrębny ekosystem. I nie inaczej jest z grami.

Co tu nie gra?

Końcówka 2021 roku obfitowała w newsy o rozmaitych pomysłach na wykorzystanie NFT w grach. A te doprowadzały graczy albo do łez ze śmiechu, albo do żywej wściekłości. Pewna zagraniczna redakcja nie nadążała za wymyślaniem kpiarskich tytułów, a jeden z jej redaktorów – za wrzucaniem w swoje tweety „fucków”, kierowanych w stronę developerów. Słusznie?

„Cyfrowy przedmiot? NFT w ogóle nie jest tu potrzebne”.

Piotr Gnyp (Movie Games)

■ GSC Game World chciało sprzedać NFT z niewydanego jeszcze Stalkera 2. Pod naporem krytyki wycofało się z pomysłu.



BORED APE #0



BORED APE #1



BORED APE #2



BORED APE #3



BORED APE #4



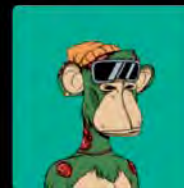
BORED APE #5



BORED APE #6



BORED APE #7



BORED APE #8

■ **Kolekcja Bored Apes Yacht Club. Każdy z tych niepozornych awatarów jest warty tysiąc dolarów.**

Punkt wrzenia

Właśnie te dwa aspekty wybiły potężnie w portalach i mediach społecznościowych przy newsach o Ubisoftcie i GSC Game World, twórcach Stalkera 2. Swoje dołożyła chętnie wyrażana niechęć do rozmaitych dodatkowych metod, dzięki którym twórcy zarabiają na grach (kto pamięta obśmiewanie płatnej „końskiej zbroi” w Oblivionie? Dziś mikrotransakcjami żywi się kawał branży).

Pierwsza firma, za pośrednictwem platformy Ubisoft Quartz, sprzedaje unikatki dla graczy. Na ➤

Tak naprawdę sama **idea posiadania cyfrowych dóbr na własność nie jest absolutnie niczym nowym**. Choć wspomniana „unikatowość” naprowadza nas na myślenie o jednym, wyjątkowym przedmiocie, w rzeczywistości może dotyczyć całej serii identycznych gadżetów, oznaczonych po prostu odrębnym kod własności. I tak jest przecież od dekad w grach MMO. Zdobywamy wyjątkowy przedmiot, stajemy się jego właścicielem, możemy go odstąpić innemu graczowi lub (nie zawsze legalnie) sprzedać.

Najpotężniejszy przykład z naszego podwórka to przedmioty w CS:GO i rynek, na którym są sprzedawane. Valve dobrze wiedziało, że nie zarobi tak dużo na słynnej strzelance, jeśli nie stworzy dobrego ekosystemu obrotu itemkami. Dobrego i łatwego w obsłudze, bo w praktyce dla użytkownika sytuacja wygląda tak:

- 1) Rozgrywasz mecz;
- 2) Po jego zakończeniu jest szansa, że wylosujesz przedmiot lub skrzynkę;
- 3) Przedmiotu możesz użyć, skrzynkę otworzyć (za kasę), ale możesz też je sprzedać;

4) Sprzedaje się dosłownie kilkoma kliknięciami, które przenoszą nas z gry na rynek Steamu;

5) Ustawiasz swoją cenę (mając przed oczami wykres średniej wartości twojego przedmiotu z ostatnich dni);

6) Czekasz, aż ktoś przedmiot kupi;

7) Profit. Kasa ląduje w twoim steamowym portfelu.

Na czym tak naprawdę polega zmiana? Wracamy do kwestii blockchainu. I tu pojawia się krytyka. **Istnienie blockchainu bywa powiązane z istnieniem kryptowalut. Te wzbudzają kontrowersje** i przez swój niestabilny, sprzyjający spekulacji charakter, i dlatego, że przez lata ich istnienie (oraz słynne kopanie, czyli sprawdzanie poprawności kodu przy pomocy bardzo wydajnego sprzętu, np. karty graficznej) było związane z marnotrawieniem gigantycznych ilości prądu.

przykład limitowane do 250 egzemplarzy helmy dla tych fanatyków Ghost Recon Breakpoint, którzy grali w niego ponad 600 godzin. GSC Game World zaproponowało coś innego. **Na specjalnej aukcji można było licytować... akty własności enpeców ze Stalkera 2.** Tu jednak nabywcy nie tylko stawiali się właścicielami postaci, ale mieli też przyjechać do specjalnego studia, by poddać się skanowaniu i użyczyć enpecom swoich twarzy. Efekt? Pod naporem krytyki twórcy Stalkera wycofali się z pomysłu. Ubisoft nadal walczy.

To niejedynie firmy, które myślą o NFT. EA mówi wprost: „NFT to jedna z części składowych przyszłości gamingu”. Phil Spencer, szef Xboksa, niby wyraził nutkę sceptycyzmu, ale trudno nie wyczuć pozytywnego nastawienia, gdy mówi o tym, że jesteście na ścieżce do odkrycia, przeniesienia tej technologii. Dlatego też przepytalem polską branżę, zadając rozmówcom dwa proste pytania: „Czy widzisz ciekawe zastosowanie NFT w grach?” oraz „Czy gamedev może zastąpić NFT inną technologię?”.

Po co nam NFT w grach?

– Myślę, że aktualne zastosowanie NFT, czy raczej próby zastosowania, są pomysłami czysto marketingowymi. Czy to materiały kolekcjonerskie podpisane unikatowym NFT, czy jakieś unikatowe itemy dostępne w grach, za które gracze potencjalnie zapłacą majątek – mówi nam Paweł Miechowski, szef PR-u w 11 bit studios. Uważa, że temat **NFT cieszy się „większym zainteresowaniem niż takim, na jakie ta technologia zasługuje”**, bo „otoczone jest aurą nowoczesności i rewolucyjności, trendu, którego nie powinien przegapić żaden szanujący się prezes firmy produkującej gry”.

– Drugi czynnik to możliwość posiadania własnej „waluty”, dzięki czemu giganci gier mogliby w teorii zarabiać bez potrzeby dzielenia się z innymi tam, gdzie pieniądź przechodzi cyfrowo „z ręki do ręki”. Dlatego nie bez powodu blockchainy zostały na Steamie zablo-

kowane. Na ten moment mam silne wrażenie, że jest to bańka, która jest zbędna, ale mocno napompowana – dodaje Miechowski.

Piotr Gnyp, szef marketingu w Movie Games, mówi wprost, że „NFT w świecie gier jest całkowicie zbędne” i dodaje: – *Większość oferowanych przez nie rozwiązań od dawna już istnieje! Wystarczy zajrzeć na dowolny serwis aukcyjny, by dowiedzieć się, że postacie z gier, przedmioty, jak również inne cyfrowe dobra od dawna są przedmiotem handlu. Jedyne, czego nie ma, to tabliczki z wypisanymi poprzednimi właścicielami – uważa Gnyp. – Nie dajmy się zwariować. NFT to nie jest nic nowego. Owszem, może ono pomóc rynkowi cyfrowej sztuki, gdzie ważne jest oznaczenie, która praca z niezliczonych doskonałych kopii jest oryginałem, ale poza tym...? To jak kupowanie działek na Księżycu – dostajemy wirtualny byt wraz z certyfikatem własności.*

Z drugiej strony do działów z newsami w serwisach internetowych nie przedzierają się inne pomysły na wykorzystanie NFT. – **Wkurza mnie utożsamianie enefteków z rozpiselowanymi obrazkami.** NFT to technologia, na razie ma głupie zastosowanie, ale w grach sprawdzi się rewelacyjnie – mówi nam

Rynek Społeczności		
Wyswietla wyniki dla: Counter-Strike: Global Offensive		
NAZWA	ILUŚĆ	CENA
Skrzynia operacji Riptide Counter-Strike: Global Offensive	105,520	Akt. szt. 2,239
Zestaw pamiątkowy z PGL Stockholm 2021 – Mirage Counter-Strike: Global Offensive	12,895	Akt. szt. 12,328
Skrzynia operacji Breakout Counter-Strike: Global Offensive	45,209	Akt. szt. 9,181
Skrzynia Clutch Counter-Strike: Global Offensive	576,110	Akt. szt. 9,615
Skrzynia Rękawic Counter-Strike: Global Offensive	45,151	Akt. szt. 6,872
AWP Galędnica (mocne zużycie) Counter-Strike: Global Offensive	903	Akt. szt. 7,365
Pojemnik z najsłynniejszą legendą PGL Stockholm 2021 Counter-Strike: Global Offensive	318,394	Akt. szt. 1,981
Skrzynia operacji Broken Fang Counter-Strike: Global Offensive	121,779	Akt. szt. 2,465
M4A1 Ognień piekła (mocne zużycie) Counter-Strike: Global Offensive	9	Akt. szt. 83,458

■ Cyfrowy rynek przedmiotów w CS:GO od lat działa w najlepszej. Bez NFT.

„Przedmioty żyją w blockchainie nawet po śmierci gry”. Jakub Kowalski (Pixelynx)

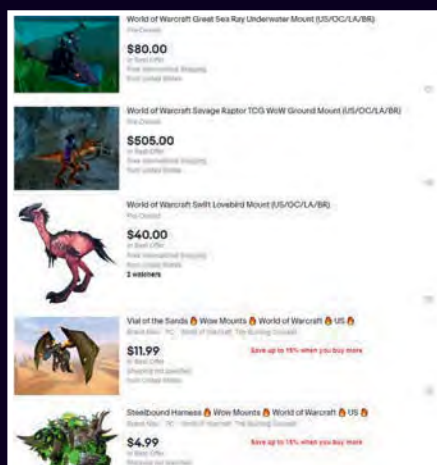
Jakub Kowalski, Product Management Director w Pixelynx. Pixelynx to muzyczne metawsum, w które zaangażowana jest m.in. gwiazda muzyki elektronicznej deadmau5.

– To technologia, dzięki której możliwe jest przypisanie własności danego przedmiotu do konkretnej osoby niezależnie od platformy. A po ludzku – mogą kupić jedyny w swoim rodzaju (jedna kopia na świecie) miecz z gry, a potem go sprzedać poza tą grą. Co ciekawe, gra w ogóle nie jest mi do tego potrzebna. Najpopularniejszym zarzutem wobec NFT jest to, że „gdy gra zniknie, to przedmiot nie będzie nic wart”, co jest tożsame ze stwierdzeniem „Mona Lisa znikła z rzeczywistości, gdy tylko ktoś zdejmie ją ze ściany w Luwrze”. Przedmioty żyją w blockchainie nawet po śmierci gry i nikt (ani nic) nie jest w stanie zapobiec rozpoznawaniu ich posiadania przez innych producentów – uważa Kowalski.

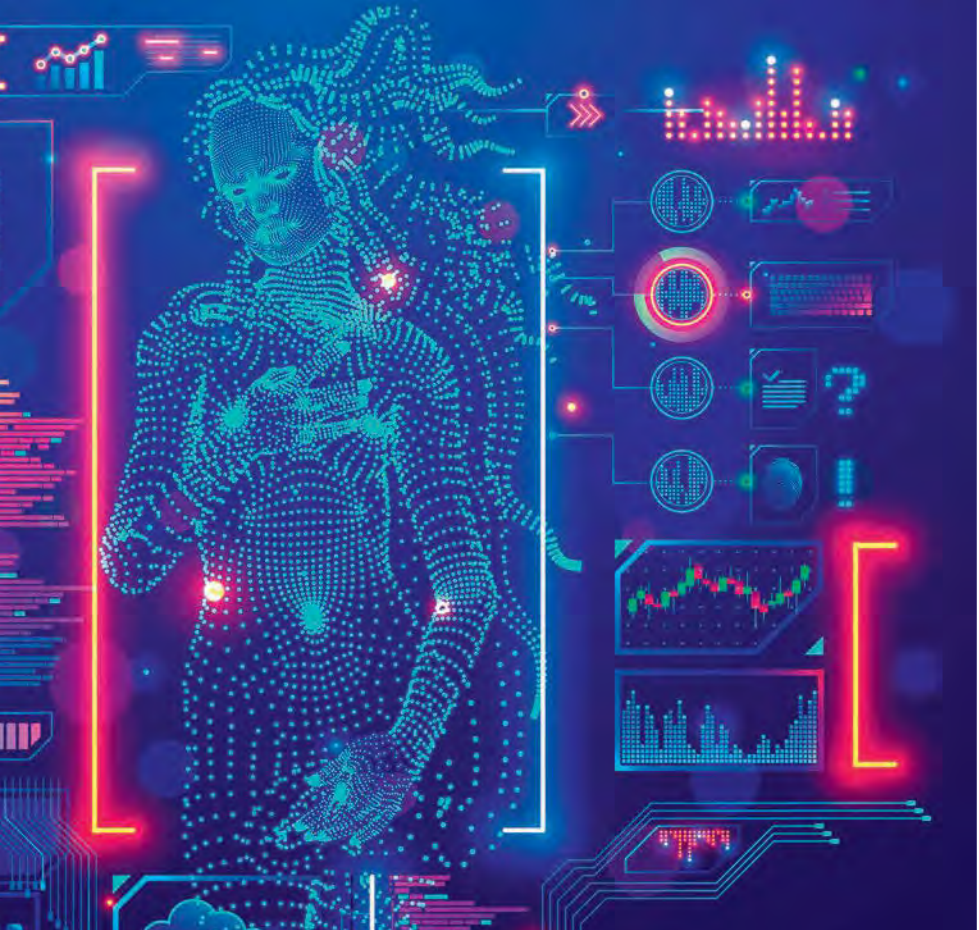
– Wyobrażam sobie sytuację, w której jakiś producent gier zaczyna rozpoznawać enefteki rozprawdane przez NBA i daje cyfrową piłkę do koszykówki każdemu swojemu graczowi, który ma przypisany do konta stosowny certyfikat własności

– dodaje. Uważa też, że bardzo istotna w NFT jest możliwość przechowywania zmieniających się danych. – Ten przykładowy miecz może dysponować licznikiem zabitych bossów – zabitych przez wszystkich swoich właścicieli. Albo może mieć zakodowaną funkcję, że po miliardzie zabitych stworków zmienia formę na topór. Albo funkcję, że jeśli jego właściciel go zniszczy (enefteki można niszczyć), to dostaje dożywotni darmowy wstęp na wszystkie koncerty deadmau5a.

Ten punkt widzenia podziela częściowo Joanna Sosnowska, szefowa projektu Jutronauci, a wcześniej działu technologii w Gazecie Wyborczej: – Zdecydowanie widzę zastosowania dla NFT w przypadku sztuki lub przedmiotów użytkowych (np. ubrań, butów itp.), które mogłyby znaleźć się w metawsum (jeśli faktycznie niedługo zaczną się one stawać faktem).



■ Fani World of Warcraft od lat handlują przedmiotami przez eBay.



nak monopolem i trudno mi traktować poważnie argumenty, że lepiej wszystkie tego typu transakcje przeprowadzać na Steamie, a nie na blockchainie, który jest z definicji zdecentralizowany i nie należy do nikogo. Porównanie z prawdziwego życia: złowiłem rybę. Prawo mówi, że mogę ją sprzedać wyłącznie na targowisku w miejscowości Stim. Mam sąsiada, który chce ją kupić. Musimy teraz obaj pojechać do Stim i tam dokonać transakcji, oddając właścicielowi targowiska 20 procent jej wartości. Ma to sens? Nie ma – podsumowuje Kowalski.

Do kwestii zużycia energii odnosi się też Miechowski: – Krytyka wybranych rozwiązań cyfrowych w kontekście walki o zaprzestanie ocieplenia klimatu wydaje mi się nieco groteskowa. Utrzymywanie serwerów do wszystkiego: gier, maili, bankowości elektronicznej, Netflixu i streamowania wydarzeń sportowych wymaga generowania energii elektrycznej, więc **dlaczego akurat NFT ocieplają klimat, a streaming mistrzostw w League of Legends już nie?** Może krytyka NFT bierze się nie stąd, że mniej czy bardziej zagrażają klimatowi, tylko z tego, że zagrażają aktualnym systemom monetarnym, w takim stopniu jak ethereum czy bitcoin?

Sosnowska zwraca uwagę na inny aspekt, który ma wyróżniać NFT, czyli ów cyfrowy certyfikat. – Uwierzytelnienia blockchain nie było w dotychczasowych rynkach cyfrowych, w których można było kupować i sprzedawać artefakty z gier. **Kryptozapaleńcy alarmują, że bez weryfikacji blockchainowej dochodziło do oszustw i wyłudzeń.** Dodaje jednak, że nawet w tak pilnie strzeżonym systemie są wyraźne dziury: – Zastosowanie NFT nie rozwiązuje w pełni problemu. Jak pokazały przykłady „Evolved Apes” albo „Squid” (nawiązującego do Netflixowego „Squid Game”) – do wyłudzeń może też dojść w świecie NFT. Z kolei niejaki Monsieur Personne sfałszował „Everydays – The First 5000 Days” Beeple’a, najsłynniejszą pracę NFT, której oryginał został sprzedany w domu aukcyjnym Christie’s za 69 mln dolarów – komentuje dla CD-Action.

Miechowski przypomina też, że NPC nie musi być podpisany blockchainem, bo może mieć swoje unikatowe ID: – Jest to przecież wykorzystywane od lat w wielu grach MMORPG. Do niczego takiego token naprawdę nie jest potrzebny. Wtórzy mu Gnyp: – Wystarczy zajrzeć na dowolny serwis aukcyjny, by przekonać się, że od wielu lat jest to możliwe. **Blockchain to póki co bardziej produkt działów marketingu niż praktyczne rozwiązanie.** Słyszmy o tej „rewolucji” od tylu lat, ale jakoś do tej pory nie pojawiło się oparte na tej technologii rozwiązanie, bez którego nie moglibyśmy żyć.

Mocne deklaracje gigantów wskazują na to, że temat „niewymienialnych tokenów” nie zostanie szybko odpuszczony. Zapewne 2022 rok pokaże nam, czy twórcy – w ślad za myślą Phila Spencera – odkryją interesujące i niebudzące kontrowersji zastosowanie tej technologii, czy wciąż nam to samo co wcześniej, ale z droгим certyfikatem własności. [CDA]

UBISOFT QUARTZ

■ Podobnie jak GSC, Ubisoft spotkał się z falą krytyki za sprzedaż NFT. Firma pozostała jednak nieugięta.



Nie ukrywa jednak, że jeśli chodzi o gaming, to „z uwagą i dystansem obserwuje zastosowania NFT do modeli biznesowych”, potwierdzając wyrażaną w licznych komentarzach obawę. – **Rozwiązanie to, wywodzące się ze świata kryptowalut, sprawia, że istnieje gigantyczny potencjał spekulacyjny.** I to nie w tym dobrym znaczeniu. Obecnie nie widzę uzasadnienia dla wykorzystania NFT w grach, poza sprawianiem wrażenia marketingowego, że twórca gry jest nowoczesny i podąża z duchem czasu.

Na pewno niezbędna technologia?

Zdania na temat samego wykorzystania unikatowych tokenów w grach są podzielone, ale pozostaje jeszcze jedna kwestia. Nawet jeśli cyfrowe certyfikaty własności się przydadzą, to czy na pewno muszą przybrać formę NFT opartego na blockchainie,

a więc na technologii kojarzonej z potężnym zużyciem energii? – **Lubię ten argument o energożerności.** Gdy tylko ktoś go wypowiada, to wiem, że nie ma o growych NFT najmniejszego pojęcia, co ułatwia mi przerwanie rozmowy – mówi półżartem Kowalski. – **Blockchain może działać albo w energożernej formie (Proof of Work), albo w nieenergożernej formie (Proof of Stake).** Wszystkie „growe” NFT buduje się w oparciu o PoS, głównie z powodu mniejszego zużycia energii, ale też z szeregu innych powodów (jak choćby minimalnych lub zerowych „gas fees”, czyli opłat za przeniesienie własności NFT). Nikt o zdrowych zmysłach nie rozważa użycia PoW w gamingu.

Jakub dodaje, że „gamedev oczywiście może obejść blockchain”, a od lat robi to Steam za pomocą swojego Rynku Społeczności. – **Ten rynek jest jed-**



SZTUKA ROBIENIA TRAILERÓW

Część pierwsza – zwiastuny rozgrywki

■ Reżyserowała sceny na silniku gry: **tatikowa**

Pogadamy o zwiastunach, które pokazują rozgrywkę, i tych, które udają, że to robią. O takich tworzonych w kilka miesięcy i o sklejonych w dwa dni. Oraz o ludziach, którzy, starając się dostarczyć je na czas, rwą sobie włosy z głowy. Oczywiście przebieg całego procesu nie zawsze jest tak dramatyczny, ale jedno jest pewne – metody, jakimi twórcy trailerów dochodzą do widowiskowych efektów, bywają całkowicie zaskakujące.

Zaczynamy jednak od początku. Chcemy zrobić zwiastun rozgrywki(*). Proces zazwyczaj zaczyna się od tzw. briefu, czyli dokumentu zbierającego wszystkie potrzebne informacje. Potem rodzą się wizja i koncepcja, a gdy wiadomo już, co i jak chcemy pokazać, punktem wyjścia do dalszych prac staje się utwór muzyczny. – *Dzięki niemu bardzo szybko odnajdziemy klimat i zbudujemy wstępny szkielet, czyli tzw. audio cut, który już da się ocenić* – opowiada w rozmowie z CD-Action Przemek Mróz, Senior Video Editor w Techlandzie (na swoim koncie ma m.in. gameplaye z Dying Lighta 2).

Podobne doświadczenia mają też inni nasi rozmówcy: – **Podstawą pracy nad trailerem jest właśnie szukanie ścieżki dźwiękowej, która nada mu rytm, strukturę. Ta energia musi co i raz wzrastać i opadać, to ciągła praca dynamiką i kontrastem** – tłumaczy Konrad Karolczyk, Senior Video Editor w Bloober Team (w jego portfolio znajdziemy m.in. zwiastuny do Observera, Blair Witch, The Medium czy Layers of Fear). W swojej pracy wykorzystuje też doświadczenie dźwiękowca.

Muzyczny placeholder

Nie oznacza to jednak, że ten muzyczny kawałek musi powstać w pierwszej kolejności. Najczęściej na tym etapie twórcy wykorzystują muzykę stockową, dostępną w internetowych bibliotekach. To zazwyczaj proste, generyczne utwory, mające błyskawicznie przywoływać skojarzenia z określoną stylistyką (np. fantasy) i emocjami (np. smutkiem). W oparciu o nie powstaje właściwa ścieżka dźwiękowa (albo i nie – ale do tego wrócimy w drugiej części artykułu). Swoją drogą to, czy wykorzystany w zwiastunie kierunek muzyczny będzie miał cokolwiek wspólnego z docelową ścieżką dźwiękową gry, to już inna sprawa. – *W moim odczuciu to nie jest dobra droga, wolę, jak trailer oddaje docelowy klimat gry* – mówi Michał Korniewicz, kompozytor freelancer oraz Senior Sound Designer we Flying Wild Hog (pracował przy zwiastunach do Last Oasis, Gamedec czy Gord, działa też zewnętrznie dla Techlandu).

Rozbieżności między zwiastunem a samą grą w sferze dźwiękowej zachodzą nie tylko w muzyce. Są nawet wskazane. **Bezpośrednie przechwytywanie**

dźwięków z gry to niekoniecznie dobry pomysł, bo pojawiają się tam w zupełnie innym kontekście. Odgłos, dajmy na to, uderzenia, który podczas rozgrywki słyszymy co kilka sekund, nie może być zbyt nachalny i intensywny. Ale już w trailerze, jeśli ma służyć podkreśleniu punktu kulminacyjnego, wymaga albo pewnej ingerencji ze strony dźwiękowca, aby móc wybrzmieć mocniej i dosadniej, albo całkowitej przeróbki. O tego typu aspektach my, jako odbiorcy, raczej nie myślimy, oglądając gotowy materiał.

Nieczyste zagrywki

Jeśli gra jest już na wystarczająco zaawansowanym etapie produkcji, to oczywiście bardzo wskazane jest, by osoba pracująca nad zwiastunem po prostu w nią zagrała. Często jednak trailer powstaje, gdy projekt jest jeszcze niegrywalny – a zdarzają się i gorsze przypadki. Kuba Sobek, założyciel Radikal Studio (współtworzył trailery do Cyberpunka 2077, Wiedźmina 3 i Gwinta) w rozmowie z nami dzieli się niezbyt chlubnym przykładem z branży: – *Problem pojawia się wtedy, gdy robi się trailer do gry, która nie istnieje, pracując na silniku i szukając assetów w asset storze. Nie chcę oceniać ludzi, którzy je robią, ale to jest coś, czego my nie robimy*.

A skoro już mowa o wątpliwych etycznie praktykach, warto też wspomnieć o sytuacji, która ma miejsce w skali światowej, czyli zwiastunach, które służą jako motor napędowy dla numerków na giełdzie: – *Nie ma co kryć, że trailery stają się marchewką na kiju* – mówi Korniewicz. To zjawisko sięga jednak głębiej:



– **Są trailery, które sprawdzają, czy w ogóle warto ruszyć dany projekt. Absolutnie fejkowe**, które nie mają „produktu matki” – zdradza Tomek Czubak, Cinematic Artist we Flying Wild Hog (przez lata pracował też jako producent zwiastunów w telewizji, np. dla MTV i Canal+). – *To taka ciemna strona*

O kształcie zwiastuna decyduje przede wszystkim video editor.

księżycu... Takie badania focusowe, za które ci ludzie (czyli zleceniodawcy – dop. red.) nie płacą. „Świetnie” ktoś to sobie wymyślił...

Nasi rozmówcy jednak twierdzą, że w swoich karierach nie mieli z czymś takim styczności. – *Jak na razie my jesteśmy prawdziwi* – śmieje się Maria Borys-Piątkowska, Senior Narrative Designer we Flying Wild Hog (pracowała m.in. nad trailerami do Sniper Ghost Warrior Contracts czy Sniper Ghost Warrior 3). – *I staramy się szyć z tego, co mamy.*

Szyć na kolanie taśmą

Jest więc muzyka (choćby i stockowa), a gra, do której robimy materiał, istnieje. Sukces. Następnym – choć, do czego jeszcze wrócimy, opcjonalnym zadaniem – jest napisanie scenariusza. – *Historię bardzo często dostarcza wydawca. Tam nie ma przestrzeni na nie wiadomo jakie teksty* – tłumaczy

Borys-Piątkowska. – *Ten skrypt nigdy nie jest na końcu taki sam, jaki był na początku. Często się okazuje, że tekstu jest za dużo i trzeba ciąć. To nikogo nie dziwi.*

Wszystko jednak zależy od projektu. Odnosząc się do opcjonalności skryptu, Sobek opowiada: – *To zależy, czy scenariusz był dokładnie napisany, czy ogólnikowy. Czasami jest spoko, ale akurat możemy odlecieć w kosmos, bo po drodze powstał jakiś fajniejszy pomysł. A czasem pracujemy bez scenariusza. Zdarza się więc, że skrypty do gameplay trailerów powstają już w montażu, z rozbiegu – choć oczywiście w przypadku zwiastunów fabularnych trudno byłoby to tak ogrzać.*

Scenariusz nie zawsze jest potrzebny też z tego względu, że czasem zlecenie ląduje w rękach jednej osoby, która odgrywa rolę człowieka orkiestry: – *Zdarza się, że wspierają mnie copywriter, kompozytor czy koledzy i koleżanki pracujący nad produkcją gry, ale przy innych projektach pracuję sam* – mówi Mróz. I podkreśla, że **niezależnie od tego, ile osób siedzi nad zwiastunem, to właśnie video editor decyduje o jego ostatecznym kształcie i odpowiada za efekt końcowy.**

Freelance nie taki wolny

To, ile potrwa stworzenie gameplay traileru, jest kwestią bardzo względną, co zauważa Dawid Kurowski, Senior Multimedia Designer w 11 bit studios

(pracował nad zwiastunami do Frostpunka, This War of Mine, Moonlightera czy Children of Morta). – *Tak naprawdę wszystko zależy od trailera. Czasem można zrobić dobry materiał w kilka dni, a czasami potrzeba nawet miesiąca lub dwóch.*

Najmniej czasu, niestety, zleceniodawcy przewidują na dźwięk (nie uwzględniamy tu komponowania utworu muzycznego). – *Jeżeli dostanę 72 godziny od momentu zamknięcia montażu do publikacji, to już jest ekstra. Ale rzadko się to niestety zdarza* – mówi Korniewicz, po czym dzieli się historią, w której zespół do montażu traileru dostał czas do 18.00, aby on mógł zdążyć z dodaniem dźwięków. Termin dostarczenia projektu wypadł... następnego dnia. W południe. – **Gdy byłem freelancerem, najszybciej, jak mi się udało zrobić trailer, to 48 godzin.** Kleił się dobrze – wspomina Sobek bezbarwnym tonem. – *Ale tu pomagała znajomość projektu. Taka praca to spanie po dwie, trzy godziny, a pozostałe czterdzieści pięć zaiwaniasz.*

Niestety to właśnie freelancerzy – na przykład tacy, którzy nie mają jeszcze na swoim koncie większych projektów – bywają wmanipulowani w podobne pułapki, padając ofiarą wyzysku. Dopiero budują bazę klientów, więc godzą się na kiepskie warunki. Nie czują, żeby byli w pozycji, aby stawiać granice. – *Byłem tam 10 lat temu i nie chcę wracać* – kwituje Sobek.

Z przeprowadzonych rozmów wynika, że w normalnej atmosferze i w zdrowych warunkach **przygotowanie półtoraminutowego zwiastuna, do którego na spokojnie można napisać scenariusz, zgrać materiały i opracować udźwiękowienie, powinno zająć całemu zespołowi jakieś trzy miesiące.** Liczba ta magicznie pokrywa się z tym, co mówi wielu rozmówców. Potwierdzą ją np. Jacek Krogulski, Video Team Lead w CD Projekcie Red (ma na koncie trailery do Wiedźmina 3 i Cyberpunka 2077), zapytany o najdłuższy robiony materiał: – *Najwięcej zajęło mi to około trzech miesięcy, głównie przez ilość feedbacku oraz z uwagi na etap, na którym znajdowała się gra. Najmniej – półtora dnia, w tym dzień poprawek, gdy jeszcze nie wiedziałem, jak to powinno się robić* – mówi Krogulski. Dodaje, że wszystko zależy od rozmiaru gry i stopnia zaawansowania prac nad nią. – *Obecnie przyjąłbym za sensowne około dwóch tygodni na wypracowanie kreatywnej części traileru, jeden-dwa tygodnie na nagranie go w perfekcyjny sposób plus kolejny tydzień na przygotowanie go na różne rynki, platformy. Ale równie dobrze ten czas można by dzielić bądź mnożyć w zależności od wielu innych czynników.*

Cyfrowy reżyser z przypadku

Niezwykle istotnym etapem tworzenia traileru, zajmującym wbrew pozorom ogrom czasu, jest wspomniane zgrywanie gameplayu z gry. W dodatku gdy wejdziesz się pod podszewkę tego procesu, okaże się, że wymaga on niemałej kreatywności. Jeden z moich rozmówców opowiada o pracy nad trailerem do wysokobudżetowej gry, która nie była jeszcze w zaawansowanej fazie produkcji. Projektanci poziomów musieli ślepczo godzinami w edytorze, »

ustawiając obiekty. – *Dopieszczali konkretnie miejscówki. I wtedy patrzysz w ten konkretny róg pokoju i jest git, a obróciś głowę o pięć stopni... i już wygląda to cieniutko.*

Natomiast w przypadku zwiastunów, które powstają, gdy gra jest już względnie gotowa, a jej świat został już w dużej mierze dopracowany, całość może nie wymaga aż takiego rzeźbienia... ale samo ustawienie sceny już tak. – *Najtrudniejsze są ujęcia, których gra nie przewidywała... w sensie, że nie da się ustawić kamery pod takim kątem, jak chcemy, albo ukazać danej rzeczy za pomocą rozgrywki* – mówi Kurowski. Z kolei Karol Sapiński, video editor na zlecenie (pracał nad trailerami do Dying Lighta i Dying Lighta 2, The Medium czy Alan Wake: Remastered), zapytany w rozmowie z CD-Action o proces zgrzywania materiałów, posługuje się takim przykładem: – *Dobłą analogią ze świata filmów byłaby reżyseria. Jeśli zgrynam sobie grę z pierwszej osoby, mam kontrolę nad wszystkim. Mogę sobie w danym miejscu na przykład zrespawnować budynek i konkretnego enpeca. Ale już wpływ na zachowanie tego enpeca mam niewielki.*

Sztuka polega więc na tym, aby wymusić na AI konkretne zachowania. Rozeznanie w grze pomaga, ale sprokowanie konkretnej sytuacji to nie zawsze prosta sprawa; a im więcej enpeców, tym trudniej mieć nad wszystkim kontrolę. I tu pojawiają się zjadające czas schody – **trzeba grać do skutku, próbując stworzyć perfekcyjną scenę, aż za dwudziestym razem wszystko kliknie.** Ten sam proces zachodzi

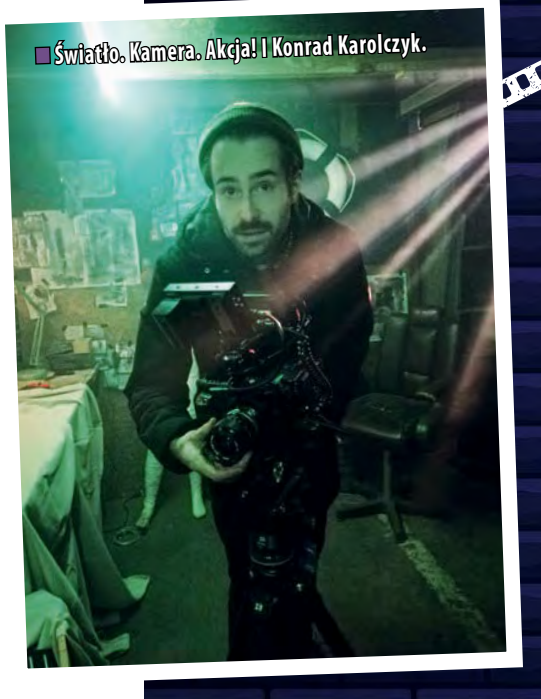
Przygotowanie zwiastuna na targi to zmora developerów.

także przy łapaniu zrzutów ekranu z gry, bo uzyskanie satysfakcjonująco wyglądającego kadru to temat na co najmniej kilka godzin. W branży growej mówi się na nie „bullshoty” (połączenie ang. *screenshot* i *bullshit*, czyli „ściema”).

Ciekawą kwestią jest też to, kto odpowiada za przechwytywanie gameplayu. Sapiński tłumaczy, że w teorii powinien zadbać o to człowiek na stanowisku Gameplay Capture Artist. Trzeba jednak zaznaczyć, że to rzadkość. W Polsce niewiele firm przewiduje w swoich strukturach miejsce na kogoś takiego – choć w Radikal Studios zajmują się tym dwie osoby. To ogromnie ułatwia pracę montażystom, bo dostają gotowy, ładnie spakowany materiał do sklejenia. Zazwyczaj jednak to zadanie leży po ich stronie.

Zabili go i uciekli

Ale zaraz, zaraz, skoro wszystko podlega reżyserii, to czy wciąż można mówić o gameplay trailerze? Przecież **sceny, które powstają w środowisku gry na potrzeby filmiku, to przypadek jeden na milion.**



■ Światło. Kamera. Akcja! I Konrad Karolczyk.

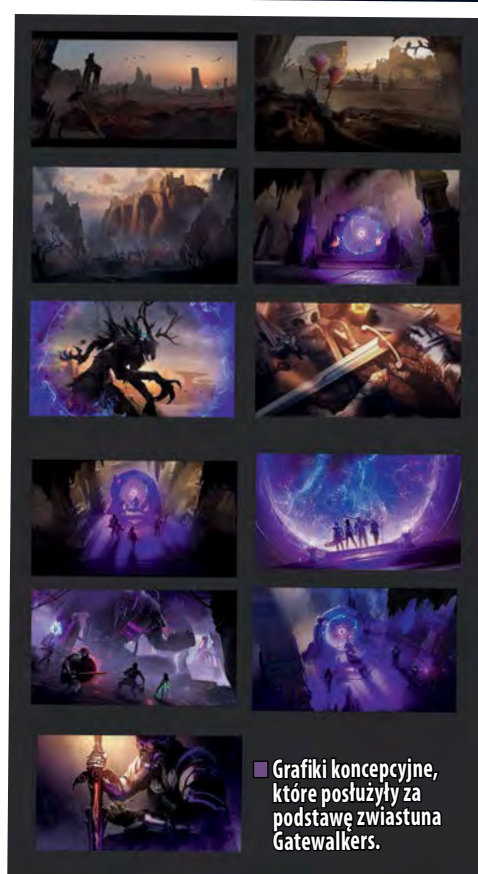
Mają za zadanie pokazać produkt w jak najlepszym świetle i są nie do powtórzenia w prawdziwej rozgrywce. Wynika z tego tyle, że na materiały robione „na silniku gry” trzeba patrzeć z przymrużeniem oka. Sapiński podsumowuje: – *Dla mnie gameplay jest wtedy, gdy łapieś pada i gram. I wydaje mi się, że największą zmianą, jaka idzie przez branżę, jest to, że ludzie tego prawdziwego gameplaju jednak chcą.*

A przecież prawda jest taka, że osobom spoza gamedevu nigdy by się nie przyśniły warunki, w jakich powstają te widowiskowe materiały. Na przykład powszechnie stosowane nagrywanie „na cztery ręce”. Sobek zwraca uwagę na trudności związane ze zgrzywaniem materiałów na buildzie bez dostępu do edytora. Jedna osoba steruje, druga obsługuje klawiaturę i perspektywę kamery, trzecia wachluje, osuszając pot z czoła. Alternatywnie można sobie też poradzić z tematem w pojedynkę, wykorzystując wszystkie kończyny: – *Zgrzywający miał raz ręce zajęte padem, pilotując samolot, więc poruszał myszką za pomocą stopy, żeby zrobić fajne, filmowe ujęcie kamery. Tego na gotowym materiale nie zobaczysz* – wspomina Sobek.

Twórcy zwiastunów trafiają też na przeszkody, które zwykłym śmiertelnikom nawet nie przysłyby do głowy. Większość gier z akcją ukazaną w perspektywie pierwszo- lub trzecioosobowej musi być oczywiście nagrywana bez widocznego interfejsu. A przecież granie często robi się problematyczne, jeśli na ekranie nie wyświetla się celownik. – *Dlatego korzystamy z „cudu technologicznego” w postaci małego kawałka papieru przyklejonego na sam środek monitora* – opowiada Sapiński.

Gorączka przedtargowa

Zapytaliśmy też naszych rozmówców o współpracę z klientami. Przebieg prac nad zwiastunem,



■ Grafiki koncepcyjne, które posłużyły za podstawę zwiastuna Gatewalkers.

LIVE-ACTION, CZYLI NISZA NISZ

Osobnym tematem są materiały live-action. To zwiastuny z aktorami, w których ci najczęściej wcielają się w rolę graczy, a nie przeniesionych w cyfrowy świat postaci. A praca na planie rządzi się zupełnie innymi prawami niż dźbanie w edytorze gry.

– *Robienie live-action traileru dla samego live-action traileru mijają się z celem* – mówi Sobek. – *Ale już pokazanie za pomocą aktorów, jak się w coś gra, ma sens. Stąd tak duży wpływ zwiastunów live-action do gier na Switcha. Można wtedy włączyć aktora w uniwersum gry, pokazując, jak te światy zaczynają się przenikać. Tak zrobiło studio Radikal w przypadku live-action traileru do Blair Witch na VR.*

Karolczyk jest też operatorem, więc bardzo miło wspomina pracę nad tym projektem: – *Wspaniale jest móc nagrać swoją wersję Blair Witch, nie w Hollywood, ale za to pod Wrocławiem. Praca na planie filmowym oznacza dla niego, że może poniekąd własnymi rękami tworzyć obraz.* – *Ale w przypadku trailerów gameplayowych dzięki Unrealowi mamy też cyfrową kinematografię* – zauważa.

Kłopotliwa pozostaje grafika gier VR-owych, niekoniecznie atrakcyjna, gdy zaprezentuje się surowy gameplay. Nie mamy z nią kłopotu, dopóki jesteśmy zanurzeni w wirtualnym świecie z goglami na głowie, ale już przy oglądaniu zwiastuna kwestia ta bardzo rzuca się w oczy. Stąd pomysłowe metody obejścia problemu, takie jak wykorzystywanie formuły live-action.

■ Storyboardy dają wyobrażenie tego, jak będzie wyglądał efekt końcowy.



w przypadku firm takich jak Radikal Studio czy twórców pracujących na zlecenie, zależy w dużej mierze od nich. Nie jest zaskoczeniem, że duże firmy produkujące gry AAA mają już ustalone procedury i jasne oczekiwania. Mają też konkretny plan na to, co w trailerze ma się znaleźć, i rozumieją, na czym polega proces. Praca z nimi oznacza jednak korporacyjny sznyt i mniejszą swobodę twórczą.

Z kolei **mniejsze studia, które zajmują się grami niezależnymi albo AA, oferują nieco luźniejszą atmosferę i bliższy kontakt.** W przypadku firm z mniejszym doświadczeniem, które sporo swoich założeń opierają niekiedy na przypuszczeniach, a nie praktyce, współpraca niesie jednak ze sobą nieco większe ryzyko. Wynagradza to jednak większa swoboda działania.

W większych zespołach pracujących nad trailerem wewnętrznie dochodzi też ciśnienie związane z do-

wożeniem zwiastunów na ważne targi branżowe. Tajemnicą poliszynela jest to, że przygotowanie się na tego typu pokazy to prawdziwa zmora developerów. Oczywiście nie zawsze, bo zdarza się, że terminy są rozsądne i z góry zaplanowane, ale wielu rozmówców potwierdza, że szykowanie materiałów na targi potrafi wywołać spore niezadowolenie u wielu osób. Powód takiego stanu rzeczy? Zespół musi zostać oderwany od prac nad grą na całe tygodnie, aby wyrobić się z przygotowaniem scen pod materiał wideo, a – jak się okazuje – do pracy nad zwiastunami często oddelegowuje się najlepszych ludzi. Podobno wcale nierzadko takie sytuacje mają wpływ na opóźnienie premiery.

– *Szczerze powiedziawszy, nie przypominam sobie nawet jednego trailera, który udało by nam się skończyć idealnie na czas. Zawsze „kradliśmy” dodatkowe godziny, aby liśnić na tyle, na ile to było możliwe. **Wszyscy zdają sobie sprawę z tego, że trailer nie może***

być „tylko” dobry – musi być najlepszy, i właśnie taki klimat towarzyszy jego tworzeniu, pełen pasji i chęci wykreślenia czegoś najlepszego – mówi nam Sebastian Kalemba, dziś dyrektor kreatywny w CD Projekcie Red, a przez osiem lat główny animator i szef działu animacji.

Ale bywa i na odwrót – że to właśnie proces developmentu wchodzi w parady pracom nad trailerem, o czym opowiada Kurowski: – *Bywają sytuacje, że marketing chce pokazać konkretne rzeczy z produkcji, które nie zostały nawet stworzone, albo nie działają jeszcze tak, jak powinny. Wtedy czekamy albo zmieniamy skrypt.*

Walka o jakość

Swoją drogą platforma, z myślą o której powstaje zwiastun, ma ogromny wpływ na jego kształt, i to pod różnymi względami. Materiał wideo na eventy typu E3 nie musi walczyć o uwagę już w pierwszych kilku sekundach – bo ta uwaga już jest. Gracz i tak siedzi na tej widowni, czy to wirtualnie, czy osobiście. Twórcy zwiastunów mają też niejasną perspektywę co do gier, wśród których pójdzie materiał. – *Jeśli na przykład domyślamy się, że inne trailery będą od pierwszych sekund mocno „atakować”, to może lepiej dać temu filmowi oddech i czas, żeby się rozkręcił* – mówi Karolczyk. Natomiast jeśli zwiastun idzie tylko do sieci, nie mając wsparcia targów, musi być już na wstępie intensywny i wypakowany akcją. Jeszcze inaczej konstruowane są trailery pod samego Steama, które mają funkcję czysto informacyjną. Firmy, które takie wideo zamawiają, nie zawsze mają tego świadomość.

Inna rzecz to specyfikacja dźwiękowa. – *Robiąc trailer Blair Witch na E3, musieliśmy pamiętać, że na Microsoft Theatre w Los Angeles puszcza ten dźwięk na kolasalnych głośnikach* – kontynuuje Karolczyk. – *Więc ludzie będący bezpośrednio na miejscu usłyszeli inny miks niż ci oglądający materiał na telefonie. Wersji miksów potrafi być nawet kilkanaście.*

Trzeba też wspomnieć, że YouTube to dla twórców trailerów prawdziwa kłoda rzucona pod nogi. Na przykład przez walkę z kompresją. O tyle dobrze, jak mówią rozmówcy, że wszyscy jadą na tym samym wózku, doświadczając takiego samego spadku jakości obrazu i dźwięku. W pewnym sensie to walka z wiatrakami: – **Walczymy o jakość, a koniec końców i tak trailer zostanie obejrany na telefonie, w środku komunikacji miejskiej i z samymi napisami** – opowiada Karolczyk. – *Ale nie ma co się obrażać. Jasne, chcielibyśmy, żeby ludzie to odpalali na dobrym systemie audio i żeby nasz bas łamał im zębra. Ale chyba w tym tkwi sztuka dobrego miks... to taki, który niezależnie od tego, na czym go odsłuchasz, zabrzmi dobrze. Korniewicz potwierdza: – Im lepszy miks, tym lepiej się będzie bronił niezależnie od tego, czy odsłuchujemy na telefonie, czy na starym „jammniku”.*

Wnioski są takie, że udźwiękowienie powinno być integralną częścią procesu, a bardzo często, jak wspomnieliśmy, dorabia się je na sam koniec. Wszyscy rozmówcy potwierdzają – to właśnie dźwięk i muzyka „robią” trailer. – *Z dźwiękiem w branży jest tak, że jeśli jest świetny, to po prostu nikt nic nie mówi.*

■ Flying Wild Hog stawia na perfekcyjnie rozegrane akcje w widoku FPP.



A jak jest gdziekolwiek potknięcie, to od razu się to zauważa – podsumowuje Korniewicz. Właśnie dlatego tak ważna jest bliska współpraca między montażystą a dźwiękowcem. Albo (jak w przypadku Karolczyka) specjalizowanie się i w jednym, i w drugim.

Trailer jeden, wersji sto

Sporo rozmówców wymienia iterowanie jako jeden z najważniejszych elementów procesu. – Każda kolejna iteracja, drobne zmiany, dopieszczanie wszystkich elementów sprawiają, że trailer staje się lepszy – mówi Kurowski. – Patrząc po folderach na dysku naszego studia, to liczba tzw. „prevek” waha się pomiędzy 4 a 19.

Jacek Krogulski twierdzi, że perfekcjonizm i kolejne przeróbki są „dobre i raczej konieczne”. Przy jednym z pierwszych zwiastunów do Wiedźmina 3 iteracji było ok. 50, przy wideo do Cyberpunka 2077 – aż 80. – Trailer to zwykle dwuminutowa kompilacja lat pracy przeróżnych osób. W idealnej sytuacji wszyscy developerzy powinni czuć się z niego dumni, móc pochwalić się rodzinie, znajomym itd. Jednocześnie na pewnym etapie poprawki zaczynają być widoczne tylko dla bardzo wąskiej grupy osób. No i tutaj zaczyna się dyskusja, gdzie jest „magiczna granica”. Nie ma na to prostej odpowiedzi – mówi nam Krogulski.

– Do iteracji podchodzić jak do rzeźby, każda kolejna to po prostu odejmowanie niepotrzebnej gliny. Artysty i artyści nigdy nie kończą iterować, ktoś inny musi wkroczyć i zakończyć ten proces, zwłaszcza w przypadku prac nad trailerem, który jest swoistą „okładką” produktu – dodaje Kalembe. – Moim rekordem było 108 iteracji pojedynczego ujęcia do jednego z trailerów Wiedźmina. Byłem już tym bardzo zmęczony, ale nie było już czasu na dalsze dłubanie, trzeba było za-

mknąć temat i ktoś musiał o tym zdecydować, inaczej pewnie szlifowałbym je do dziś (śmiech).

Gdy jesteśmy już usatysfakcjonowani ostatecznym efektem, pozostaje tylko nasz trailer wyrenderować, zanim przyklepimy mu kokardkę i puścimy w świat. To nierzadko czasochłonny, choć na szczęście już niewymagający bezpośredniego zaangażowania proces. Ale i tutaj sprawa nie jest wcale taka prosta. Wydawałoby się, że jeden półtoraminutowy filmik to krótka piłka – przemieli się w kilka godzin i po krzyku. Ale gdy uzmysłowimy sobie, że zwłaszcza w przypadku gier wysokobudżetowych, wydawanych na różne rynki lokalizacyjne, wymagane są osobne wersje językowe, to nagle ten czas niebezpiecznie się wydłuża. – **Największe rekordy biliśmy przy okazji produkcji trailerów i reklam do Cyberpunka, Gwinta i Wiedźmina na Switcha. One wymagają renderowania kilkuset wersji, bo są lokalizowane i dubbingowane** – opowiada Sobek. Swoim doświadczeniem dzieli się też Sapiński: – Maksymalnie, ile ja robiłem, to 60 wersji. Zwłaszcza na koniec to takie siedzenie w tabelkach i sprawdzanie, czy tekst na pewno się zgadza. Doprecyzowuje potem, że w ostatnich dniach prac nad zwiastunem często chodzi po prostu o weryfikację tekstów pokroju notki prawnej umieszczonej drobnym druczkiem na ostatnim kadrze: – Jest tego dużo, a często już mamy trzy dni po deadline.

Ładne opakowanie, wielka odpowiedzialność

Nie możemy zapominać w kontekście zwiastunów o czymś niezwykle istotnym – są one przede

wszystkim reklamami. Czymś, co sprzedaje nam ideę produktu i sprawi, że gra skradnie nasze serca na amen. – Trailer jest jak opakowanie produktu na półce. To duża odpowiedzialność – opowiada Karolczyk. – Bo nad jakimś tytułem pracuje cały zespół ludzi... dziesiątki, czasem setki... a ty masz teraz dwie minuty, żeby to przekazać. Dorzucmy do tego jeszcze fakt, że bardzo często osoby odpowiedzialne za te „reklamy” swoją pracą nie bardzo

Niektóre trailery są fejkowe i mają tylko wybadać zainteresowanie grą.

mogą się chwalić, przez co w artykule niewiele jest konkretnych przykładów.

Twórcy zwiastunów umościли się w prawdziwej niszy polskiego gamedevu, która w zasadzie stanowi jedną wielką rodzinę. Gdy rozmówcy pytali, z kim udało nam się pogadać, od razu pojawiają się uśmiechy na wzmiankę o znajomych nazwiskach. Każda kolejna rozmowa pokazuje, że praca nad trailerami ma tyle warstw i aspektów, że materiału starczyłoby spokojnie na książkę, a nie na artykuł. A na razie poruszyliśmy tylko kwestię gameplay trailerów – zwiastuny cinematikowe, zazwyczaj wykorzystujące technikę CGI, to odrębny temat. O tym, jak wygląda ta gałąź produkcji trailerów, porozmawiamy w następnym wydaniu CDA.

[CDA]

■ Materiały targowe rządzą się własnymi prawami, jak pokazuje zwiastun Blair Witch z E3 2019.

■ Zwiastun Wiedźmina na Switcha wymagał kilkuset wersji z powodu lokalizacji.

■ Kuba Sobek, założyciel Radikal Studio.

■ Sebastian Kalembe, CD Projekt Red.

■ W trailerze Blair Witch: VR Edition z sukcesem wykorzystano formułę live-action.

■ Karol Sapiński pracował m.in. nad zwiastunami The Medium i Dying Light 2.

■ Jeden ze zwiastunów The Medium został nominowany do prestiżowej Golden Trailer Award.



KUP PAN GIERKĘ

■ Widział shootera, ściągnął match 3: **Jakub „Cubituss” Kowalski**

Głęboko wierzę w marketing. Uważam, że stanowi jeden z fundamentów naszej cywilizacji i nie widzę nic zdrożnego w budowaniu pozytywnych relacji z klientem, który rozśmieszony lub zaciekawiony sprawdza, czy te burgery Szyca i Żebrowskiego faktycznie są takie dobre.

Mam jednak od zawsze wielki problem z kłamaniem, w które marketing coraz częściej potrafi się zmieniać. Te wszystkie fałszywe organizacje, zachwalające najwyższą skuteczność pasty do zębów, założone przez producenta tejże pasty, to dla mnie krok poza granice skali. Niestety **w świecie gier chorujemy na marketingowego raka i robi się tylko coraz gorzej.**

Smartfonowe piekło

Z racji swojego zawodu dużo obcuje z grami na smartfony, a więc siłą rzeczy i z reklamami gier na smartfony. Nie ma dnia, żebym nie obejrzał jakiegoś krótkiego filmiku pokazującego unikatową rozgrywkę. Ciekawie prowadzona kamera, ewidentnie pokazany gameplay, przejrzyste elementy interfejsu, nawet jakaś krótka historia opowiedziana w tym czasie – świetnie, sprawdzam! Niestety

w kohorty geograficzne, wiekowe i behawioralne. To świat cyferek, w którym najważniejsza jest matematycznie wyrażona skuteczność użytego materiału reklamowego, kto by się przejmował takimi pierdołami, jak jakaś fundamentalna rzetelność.

Target render

Ale czemu o tym piszę? Przecież interesują nas większe gry, a nie zabijacze czasu. Otóż niestety **trend zaczyna coraz mocniej przeciekać również do naszej branży.** Sami jesteście sobie trochę winni, bo zawsze wyjemy ze złości, jak ktoś podsuwa nam zwiastun z renderami zamiast rozgrywki. Producenci gier stają więc na głowach, żeby pokazać nam swój produkt „w akcji” (cudysłów zamierzony), czy też raczej w wyidealizowanej wersji akcji wymyślonej przez jakiegoś marketingowca, który w życiu nie grał w swoją grę, a jedynie chce, żeby

przejmując się wskaźnikami poziomu pancerza ani zdrowia. Tutaj oczywiście prym wiodą shootery, gdzie Battlefield, Call of Duty, Apex Legends i PUBG walczą o palmę pierwszeństwa w kategorii „Akcja, Której Absolutnie Nigdy Nie Będzie W Naszej Grze”.

Multiplayer dżentelmenów

Nie zrozumcie mnie przy tym źle, bo wcale nie chcę, żeby producenci pokazywali teabagging, cytowali opinie o pochodzeniu matek graczy z drużyny przeciwnej czy demonstrowali, w jak dobrym kamperkim spocie można siedzieć przez dziesięć minut i nabić dwadzieścia fragów. Chodzi mi jedynie o to, żeby nie pokazywać nieprawdy, żeby nie ubierać w gameplay jakiegoś wyidealizowanego obrazu rzeczywistości. Żeby nie mówić nam prosto w twarz „patrzcie, bando baranów, tak wyglądałaby gra, gdybyście nie byli zbieraniną toksycznych półgłówków”.

Warto tu na marginesie wspomnieć – i natychmiast nagrodzić wymyśloną właśnie przeze mnie statuetką Króla Boomerów Reklamy – próbę marketingową Ubisoftu z okresu promowania The Division. Uracono nas wtedy gameplemem z rzekomymi głosami prawdziwych graczy, które to głosy nagrali oczywiście prawdziwi, ale aktorzy, z kreskówkową emfazą wygłaszający w pocie czoła napisane i zre-dagowane kwestie typu „Mike, uważaj, atakują nas z lewej!”, „Już się tym zajmuję, poczekaj, osłaniam”, i tak przez dziesięć trudnych do zniesienia minut.

Jak można z tego wybrnąć? Cóż, moim zdaniem nagrywanie sesji testerów i montowanie z nich najbardziej efektownych akcji – czyli coś, co robią tysiące youtuberów – to całkiem niezły trop. Tylko że to trudne, trzeba obejrzeć wiele godzin materiału, będzie czasami widać bugi, no i nie będzie to wszystko tak ładne i wyreżyserowane, jak mogłoby być.

Na razie więc **musimy się pogodzić z tym, że jesteśmy testowani i że marketingowcy sprawdzają, ile zniesiemy.** Ale nie powinniśmy przymykać na to oka ani traktować tego trendu jako czegoś naturalnego, bo następny krok panoszy się już w najlepsze w grach mobilnych. A ja naprawdę nie chciałbym jarać się gameplemem nowego Assassina, a potem zdziwić się, że to platformer 2D. [CDA]

DO DZIŚ NIE MAM TAKIEJ GRAFIKI, JAK NA „GAMEPLAYACH” Z PLAYSTATION 3.

w dziewięciu przypadkach na dziesięć ściągam kupsko, w które gra się kompletnie inaczej, niż pokazywał to film reklamowy. Oglądałem survivala z zombiakami, a dostaję idle clickera. Zainteresowała mnie historia odbudowywania starego domu? Proszę bardzo, to jednak klon Candy Crush! Interaktywna opowieść o nastoletniej miłości (nie pytajcie...)? Przed panem nieudolny RTS!

Nikt nad tym nie panuje, nikt się tym nie przejmuję, wbrew zapewnieniom właścicieli platform, że w ich systemie nieuczciwe reklamy są usuwane, wszyscy wydają się tylko liczyć nowych albo zreaktywowanych użytkowników, pogrupowanych elegancko

wyglądała jak najlepiej. Nierzadko zdarza się, że na tym etapie promocji gry jeszcze nie ma, wtedy mówi się elegancko o zwiastunie pokazującym zamierzony efekt końcowy. Pamiętacie pierwszą zapowiedź PlayStation 3? Do dzisiaj nie mam takiej grafy, jaką wtedy pokazywali na „gameplayach”. A mam PlayStation 5.

Efekty tych marketingowych wypocin mamy rozstrzelone po całej skali żenady – na samym jej szczycie znajduje się zmyślony multiplayer, gdzie dzieją się niesamowite, efektowne rzeczy, wszyscy biegną w eleganckim szeregu i równie elegancko umierają od pierwszego strzału, nie

Live long and play

Przybija piątkę z Picardem: **Krigror**

Przy okazji TGA 2021 zapowiedziano nową przygodówkę osadzoną w uniwersum Star Treka – Resurgence. Świetnie, bo to pierwszy od niemal pięciu lat tytuł pod szyldem tej kultowej marki. Przez ostatnią dekadę fani ST zdecydowanie nie mieli większych powodów do radości. W przeszłości jednak dostaliśmy kilka gier, które rozpamiętujemy do dziś.

Obecny bezruch w kwestii startrekowych gier jest oczywiście pokłosiem kondycji całego uniwersum. Mówiąc brutalnie – przez długi czas nie działa się tam nic ciekawego. Od serialu „Voyager”, który zadebiutował w roku 1995, przez całe lata zionęło pustką, której nie zdołał zapełnić wydany na początku milenium kiepski „Enterprise”. Filmy z lat 2009 i 2013 otworzyły linię czasową Kelvin – i choć przez wielu były krytykowane, mniej narobiły smaku na nowego, współczesnego Star Treka.

Tyle że... nic z tego rebootu nie wynikło. Zamiast tego mamy dychotomię: dostaliśmy bowiem dwa

zupełnie różne, niezwiązane z rzezonymi filmami serie. W pierwszym z nich uniwersum ucieka w daleką przyszłość na pokładzie czwartego już sezonu „Discovery”. Serial jest co prawda w porządku, ale wygląda jak „Voyager”, któremu ewidentnie brakuje towarzysza w postaci nowej wersji „The Next Generation”. Drugi zaś to sentymentalny, poetycki i wręcz filozoficzny powrót do przeszłości „Picard”, bo o nim mowa, pod wieloma względami jest świetny, jednak nie oszukujmy się – to show jednego aktora, a Patrick Stewart ma już swoje lata. Jak go zabraknie, uniwersum wróci do punktu wyjścia. **Potrzeba czegoś nowego i mocnego: właśnie**

tego wyczekiwanego rebootu serialowego rdzenia Star Treka.

Jeśli chodzi o gry, sytuacja wygląda podobnie, tyle że rozwija się z dużym opóźnieniem. Obecnie gamingowe uniwersum ST utknęło na etapie filmów z 2009 i 2013 roku, z wydawanymi po drodze mniej lub bardziej istotnymi odpryskami. Czy zobaczymy coś nowego, nawiązującego do tego, co obecnie dzieje się w świecie Star Treka? Trudno orzec, tym bardziej że wspomniany Resurgence będzie przecież rozgrywać się krótko po wydarzeniach z „The Next Generation”.

Pozostaje nam więc czekać lub... zadowolić się kolejnym powrotem na stare śmieci. Obok znajdziecie przegląd niektórych gier stworzonych na podwalinach twórczości Roddenberry’ego. To mój osobisty wybór według klucza „Moc jest w nich silna” – nie miejcie mi za złe ani starwarsowego żartu, ani tego, że być może w zestawieniu zabrakło waszego ulubionego tytułu.

Star Trek: The Next Generation – Klingon Honor Guard

PC | FPS | MICROPROSE | 1998



Gra wyróżniała się dwiema rzeczami: długą nazwą oraz przede wszystkim faktem, że był to jeden z pierwszych tytułów powstałych na silniku debiutującego w tym samym roku Unrealu. Za co zresztą zebrała cięgi, bo jej twórcy poszli po linii najmniejszego oporu. Skopiowali nie tylko kod odpowiedzialny za renderowanie świata, ale w dużej mierze również zachowanie przeciwników, animacje, nawet poniekąd pomysły na lokacje. Całość wyglądała więc trochę jak reskin produkcji, która w CDA dostała pierwszą w historii dychę. Wymienione zapożyczenia rzucały się w oczy, jednak jeśli ktoś nie widział wspomnianej gry Epic Games, to bawił się całkiem nieźle. Klingon Honor Guard dobrze wykorzystywała klingońskie klimaty, niejednokrotnie czerpiąc z rozrysowanych w serialach wątków mitologicznych tej rasy. No i można było pobiegać z bat’lethem.

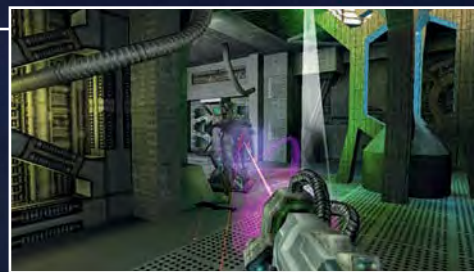


Star Trek Voyager: Elite Force

PC, PS2 | FPS | RAVEN SOFTWARE | 2000

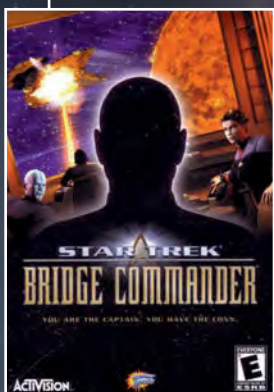


Bardzo fajny shooter osadzony w realiach serialu „Star Trek: Voyager”. Zarys fabuły jest prosty – okręt Voyager, uwięziony w Kwadrancie Delta, jest zdany wyłącznie na siebie. Tuvok, za pozwoleniem kapitan Janeway, powołuje więc do życia komórkę federacyjnych sił specjalnych, która zostaje wyposażona w najnowocześniejsze zabawki zdolne nawet do walki z Borgiem – od tego zresztą zaczynamy też naszą przygodę. Całość prezentuje się nieźle nawet dziś – gra śmiga na silniku znanym z Quake’a III, w wersji z GoG-a bez problemu działa w rozdzielczości 1600 x 1200, dzięki czemu można pograć bez wydłubywania sobie oczu pikselami. Jeśli nie widzieliście – polecam. Tym bardziej że poza gronem fanów Star Treka jest to jedna z bardziej niedocenianych gier studia Raven Software. Pojawiła się również wydana trzy lata później kontynuacja autorstwa Ritual Entertainment – tutaj już akcja toczy się po powrocie Voyagera do Kwadrantu Alfa, a więc mamy do czynienia z realiami „The Next Generation”. Pod względem graficznym jednak niezbyt wiele się zmieniło – silnik jest ten sam. Ogółem: tytuł gorzej przyjęty, ale pograć można.



Star Trek Bridge Commander

PC | SYMULATOR | TOTALLY GAMES | 2002



Świetny – powszechnie uznawany za najlepszy ze startrekowych – symulator statku Gwiezdnej Floty. Fotel dowódcy zajmujemy w dość dramatycznych okolicznościach i, cóż, musimy sobie radzić. Wgrzemy przeszło 30 zróżnicowanych misji. Zabawa jest urozmaicona: przerzucamy się między mostkiem i widokiem taktycznym, odbieramy raporty od załogi, wydajemy rozkazy podkomendnym – każdy z nich ma własne, indywidualne cechy, co przekłada się na ich zachowanie. Tytuł pozwoli nam zwiedzić zróżnicowane rejony świata Star Treka: spotkamy Romulan, Klingonów, Cardassian, ba, będziemy nawet oczyszczać Federację z wewnętrznych wrogów. Dobra rzecz – choć gra trochę się zestarzała.

Świetny – powszechnie uznawany za najlepszy ze startrekowych – symulator statku Gwiezdnej Floty. Fotel dowódcy zajmujemy w dość dramatycznych okolicznościach i, cóż, musimy sobie radzić. Wgrzemy przeszło 30 zróżnicowanych misji. Zabawa jest urozmaicona: przerzucamy się między mostkiem i widokiem taktycznym, odbieramy raporty od załogi, wydajemy rozkazy podkomendnym – każdy z nich ma własne, indywidualne cechy, co przekłada się na ich zachowanie. Tytuł pozwoli nam zwiedzić zróżnicowane rejony świata Star Treka: spotkamy Romulan, Klingonów, Cardassian, ba, będziemy nawet oczyszczać Federację z wewnętrznych wrogów. Dobra rzecz – choć gra trochę się zestarzała.



Star Trek

PC, PS3, X360 | AKCJA | DIGITAL EXTREMES | 2013



Popatrzenie na datę premiery. Dawno, nie? Nie licząc stworzonego trochę później z myślą o wirtualnej rzeczywistości

Bridge Crew, to ostatnia duża gra singlowa, jaką mieliśmy okazję ograć. Przyczyna wydania jej była nie tyle jaka: dwa nowe filmy z uniwersum Star Treka osadzone w linii czasowej Kelvin (a mówiąc bardziej po ludzku: w zresetowanym uniwersum). Gra była przyjemnym shooterem z widokiem w trzeciej osobie z całkiem mocnym naciskiem na co-opa i z nowoczesnymi, jak na standardy ówczesne i Star Treka jako całości, pomysłami. Choć szalu nie zrobiła, wspominać mile – odpalcie, jeśli szukacie czegoś w miarę współczesnego.



Star Trek Online

PC, PS4, XBO | MMORPG (F2P) | CRYPTIC STUDIOS | 2016



Ostatnia duża gra z uniwersum Star Treka, jaką dostaliśmy. Ma już ponad pięć lat na karku, co wyraźnie pokazuje dotek, w jakim znalazła się marka, jeśli chodzi o elektroniczną rozrywkę. O dziwo jednak, ludzie wciąż w to grają. Według serwisu MMO Populations pod koniec grudnia 2021 w rolę kapitanów Gwiezdnej Floty wcieliły się 93 tys. osób. Nie jest to wynik oszałamiający (dla porównania: w WoW-a, wedle szacunków, dziennie gra wciąż ok. 1,1 mln), ale pozwala tytułowi trwać, a fanom – śmigać z prędkością warp po wszechświecie gry. Najnowszy sezon miał premierę we wrześniu tego roku, w Star Trek Online można pograć za darmo, a lokacje nawiązują oczywiście do tego, co znamy z seriali i filmów kinowych. [CDA]



Ile waży ciężki, ile lekki grzech

■ Poszedł złą ścieżką: **Arkadiusz „Cascad” Ogończyk**

Gry sprzedają sen o życiu innym życiem. Obiecują też, że będziemy mogli się w nich wyrazić, realizując swe fantazje. Marzenie to zaczęło się urealniać dopiero wtedy, gdy pozwolono nam dokonywać wyborów – ich waga wciąż jednak nie została dobrze skalibrowana.

Realność decyzji w wirtualnym świecie skazana jest na ułomność. Lata po Elder Scrollach, Falloutach i ich antycznych poprzednikach ewolucja prowadzenia wyborów fabularnych wciąż nie wykształciła ideału. Rozwijanie historii poprzez drzewka prowadzące nas dookoła dialogów i wydarzeń nacechowane jest gorąco ograniczeń. Nie przeszkadza nam to, bo wciąż generuje tonę frajdy. A od kiedy BioWare na serio przebiło się do mainstreamu i pokazało, że komandor Shepard może być dobry, zły albo średni, **udowodniono, że system karmy nam po prostu wystarczy**. Jak mawiają Amerykanie, rozwiązanie to jest *good enough*.

Do nieba nie pójdziesz

Punkty niebieskiej (dobrej) lub czerwonej (złej) energii nie zawsze są przyznawane wprost, wyskakując nam na ekranie. Developerzy często ukrywają je, by nie rozpraszać naszej uwagi i nie udawać, że pewne decyzje są ważniejsze, niż zakładamy (oszczędzając przy okazji masę pracy projektantów – widoczne mechanizmy wymagają o wiele większego dopracowania niż te niewidoczne). W liniowych produkcjach często dla smaczku pojawiają się drobności, pozwalające nam zobaczyć nieco inną scenę lub dialog. Wymownym przykładem jest niemal 25-letnia epopeja zwana Final Fantasy VII.

Znajdziemy tam kilka drobnych, niemożliwych do wychwycenia chwil, w których możemy różnie pokierować dynamiką drużyny. W rezultacie wiele godzin później okaże się, że miało to wpływ na to, kto pójdzie z naszym bohaterem, Cloudem, na randkę w parku rozrywki – i nie wyklucza to zarośniętego Barreta, posiadającego bicepsy większe niż głowę. Współczesny zalew action erpegów, jaki zgromadziła nam popularność Wiedźmina 3, chce trzymać w rękach sztandar swobody. Coraz częściej możemy kogoś zdradzić, zabić lub podpalić mu wioskę. Na łodzi płynącej przez Styks jest już nawet Assassin's Creed.

Obietnica opowiedzenia własnej historii nigdy nie dopełniła się jednak nawet w połowie. To nie dlatego, że nie możemy wymagać, by twórcy gier przewidzieli dosłownie każdy nasz pomysł na prowadzenie fabuły. **Prawdziwą ścianę tworzy czarno-biały podział, narzucony przez system karmy**. Bo choć gra doskonale potrafi ocenić, czy popełniliśmy dobry, czy zły uczynek, to ich sumowanie powiązane jest z abstrakcyjnym założeniem, że w ogóle można sumować swe występkę.

Rób wrażenie

Wspaniałe są czerwone oczy Sheparda Renegata, rosnący róg Big Bossa, zmieniający się w diabła z każdym kolejnym mordem bohater Fable itd. Tylko że to wszystko smak uzyskiwany poprzez puszczenie nas ścieżką „rób wszystko źle”. Jeżeli gracz chce to robić, to nie ma problemu – lecz gry wciąż reagują na to w niewłaściwy sposób. Nie doczekaliśmy się jeszcze systemu, który pozwoli oczyścić się ze zła i przejść oświecenie, nie mamy gry, która potrafi skutecznie rozliczać nas za nasze czyny, rozgłaszając naszą dobrą lub złą sławę. Momenty wchodzenia na ścieżkę śmierci lub dobra, wielkie przemiany i współczynniki związane z tym, jak na bohatera działa pamięć o jego wcześniejszych uczynkach, to coś, co w tej chwili dzieje się tylko w grach liniowych.

Nikt nie wie, ile waży ciężki, ile lekki grzech. Czy dobre uczynki mogą niwelować złe? Czy te rzeczy się dodają i czy ktokolwiek z nas w jakimkolwiek momencie swego dorosłego życia osiąga choćby

przez sekundę status quo? Są to rozważania filozoficzne i na potrzeby gier trzeba je oczywiście spisać w formie ząbząbiających się wartości liczbowych. Wygłaszam swoje pretensje nie dlatego, że gry powinny odpowiedzieć na fundamentalne pytania o stan ludzkiej duszy – chcę tylko zwrócić uwagę, że już czas, by zaczęły się nad tym zastanawiać. W ostatniej dekadzie **ukazało się mnóstwo tytułów z systemem „słuchasz diabełka czy aniołka?”** – uznajmy, że już wystarczy. Czas na krok w nową stronę.

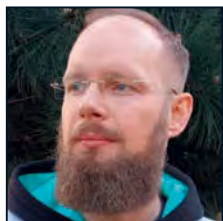
Gwiazdy płaczą razem z tym, kto płacze w nocy

Nie wiem, jak punktować czyny gracza, nie wiem, jak pogodzić wagę ratowania świata i walki o sprawiedliwość z tym, ilu wrogów musimy po drodze zabić. Możemy tego tematu nie ruszać poza sferą indie (wspaniałą Undertale na tym przecież wypłynął), cały czas uznając, że Lara Croft i Nathan Drake co prawda mordują kilkanaście osób na akcję, ale, spoko, bo ci wrogowie są źli”. Zawieszenie niewiary jest tym, co trzyma w ryzach całą branżę i niech trzymają dalej. Produkcje, które odwołują się do naszych osądów i swobody działania, będą jednak groteskowe tak długo, jak długo nie wypracują naszym awatarom wirtualnego sumienia i wirtualnego sądu na nim. Niech cyfrowa postać, wkraczając do nowego regionu, dostaje szansę zaczynania życia na nowo, ale niech też ma okazję w niespodziewanych momentach stykać się z konsekwencjami swego poprzedniego życia. Trochę zbyt łatwo zaakceptowaliśmy to, że wraz z postępem oprawy nie otrzymaliśmy postępu w empatii i zadawaniu pytań.

Legendarny rewolwerowiec i symbol popkultury, Billy the Kid, dzięki westernowemu rozpasaniu uznawany jest za niesamowitego strzelca i killera. W rzeczywistości wszystkie znane nam dowody mówią, że zastrzelił „tylko” dziewięć osób. Tyle wystarczyło, by stał się ikoną Dzikiego Zachodu. Porównajmy to sobie z tym, co wyprawiamy w jakiegokolwiek grze – zwłaszcza tej, która chce nas wciągnąć w wir zliczania dobrych i złych uczynków. Więcej trupów zostawiamy po sobie w misji tutorialowej. Ale przecież to nic nie znaczy. [CDA]

■ Drodzy państwo, oto grzesznik na modłę Fable.





Czekam na Elden Ring, bo nie dostałem Dragon's Dogma 2

■ Przemierza fantastyczne krainy: **Paweł Kamiński**

Jestem fanem Soulsów od ich początków, ale zawsze brakowało mi w nich trzech elementów: przestrzeni, wolności i odkrywania. Czuję, że ta pustka za chwilę zostanie chociaż częściowo wypełniona.

Zawsze lubiłem podróżować. Niekoniecznie z przewodnikiem, raczej wybierając trasę na czuja w poszukiwaniu nowych ciekawych widoków i wrażeń. Ku przygodzie! Podobnych doświadczeń szukam też w grach. Spośród tytułów, które dały mi niemal perfekcyjną iluzję wyprawy w nieznaną, w pamięci zostało kilka – i, o dziwo, nie była to ani żadna gra Ubisoftu, ani nawet Wiedźmin 3.

Pamiętacie, jak wyglądała mapa w Baldur's Gate? Był to arkusz pergaminu z zaznaczonymi kilkoma miejscami i łączącymi je drogami, ale poza tym – pusty. **Dopiero gdy gracz zdecydował się zboczyć ze szlaku, na arkuszu pojawiały się nowe obszary:** lasy, wzgórza, wodospad, jakaś samotna wieża. Nienazwane, nieopisane, ale można tam było spotkać wyjątkowe postacie, znaleźć skarby czy budynki przygotowane przez twórców specjalnie dla graczy odkrywców. Tak wpadało się np. na sławnego Drizzta. A czasem nie było tam nic nadzwyczajnego – jak to w podróży.

Precz z natłokiem znaczników!

Wiele gier stroni od tworzenia takiego świata. Starają się raczej, by coś czekało na gracza dosłownie na każdym kroku. Koronny przykład: Wiedźmin 3. Cała mapa pokazana od razu, a po chwili rozjarzona znacznikami. Mnóstwo aktywności, ale i tak, by ją zapęłnić, są one często kopiowane, by żaden obszar nie był pusty. Jest to oczywiście atrakcyjne, ale dla mnie osłabia wrażenie, że oto mam świat do zbadania – czuję raczej, że stoję u wrót zaprojektowanego parku rozrywki. **Nie czuję się już jak odkrywca, a jak urzędnik z listą zadań.** Odhaczam trzy gniazda potworów, dwie potyczki z bandytami i miasteczko. Przez co większość podróży odbywam, patrząc więcej na minimapę niż przed siebie.

Czy można inaczej? A owszem. **Podobnej co w Baldurze radości i dreszczyku z eksploracji doświadczyłem w Dragon's Dogma**, nietypowym RPG Capcomu z 2012 roku, czerpiącym ze Skyrima, Dark Souls, ale i Monster Huntera. Tam również na początku mapa jest czystą kartą, a świat – wielki i pusty. Podróże są czystą przygodą i trzeba się postarać, by coś znaleźć – gra daje trofeum za odkrycie 150 lokacji, ale odszukanie ich nie jest łatwe. Do tego same wyprawy to wyzwania, bo szlaki są faktycznie niebezpieczne: czają się na nich nie tylko gobliny i bandyci, ale też olbrzymie bestie. Noc jest ciemna i pełna strachów, a ludzkie siedziby – nieliczne i położone daleko od siebie. Szybkie przenoszenie się między lokacjami – ściśle limitowane. Wszystko odkrywa się więc mozolnie i w swoim własnym tempie, a nie biegając między ikonkami.

Dużą zaletą w budowaniu świata, który chce się zwiedzać, odgrywa w takich grach nie tylko mapa – ale i obecność widocznych gołym okiem punktów odniesienia. Dla przykładu: z pierwszej wioski w Dragon's Dogma można zobaczyć miejsce, które bohater odwiedza na koniec przygody. Oczywiście to wszystko było mocno ograniczone

nuacji nigdy się nie doczekała. Dlatego **po wyjściu z lochów na światło dnia w becie Elden Ring aż westchnąłem. Poczułem to samo, co wtedy – że oto stoi przede mną fantastyczna kraina pełna przygód** do przeżycia i odkryć do dokonania.

Nowy wspaniały świat

Powitała mnie zupełnie pusta mapa – trzeba znaleźć jej fragmenty podczas wypraw. Pomagają w tym punkty odniesienia: do zamku na horyzoncie da się dojść; spotkaną karawanę można napaść; a na odległą plażę chce się zejść, bo kusi płonący tam ogień. Doceniam brak minimapy i zapożyczone z Zeldy słupy światła oznaczające cele – sprzyja to rozglądaniu się po świecie. Cykl dnia i nocy też robi wrażenie w obu grach, warto więc mieć pochodnię. Trochę żal, że w ER nie jest aż tak ciemno i że łatwo o szybkie podróżowanie. Można wtedy przegapić wielkie bestie krążące po świecie i nie stoczyć z nimi walk, w których pomocy udzielają postacie wezwane z innego wymiaru – o, to też mi się kojarzy.

No i poziom trudności, podnoszący stawkę wypraw. Choć Dogma jaśniej mówiła, dokąd warto się teraz udać, to też łatwo tam było wpakować się w kłopoty. Gra od początku nie cackała się z graczem, na wyspie z DLC można zaś było połamać sobie i miecze, i pada.

Może to tylko luźne skojarzenia wywołane nostalgią, może chęć powiedzenia raz jeszcze, że była taka gra jak Dragon's Dogma, z jej licznymi zaletami i kilkoma

Przy mnóstwie aktywności na mapie czuję się jak w zaprojektowanym parku rozrywki.

przez możliwości ówczesnych konsol – PS3 i X360. No i tu dużo większy postęp zrobiła inna gra, rozwijając pomysł podróżowania „na oko”: The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Niestety, z braku Switcha znam ją głównie z internetu.

Choć Dragon's Dogma świetnie budowała wrażenie podróżowania przez nieznaną i wrogą świat, konty-

wadami. Bez trudu znajdziecie więcej świadectw, że to nieoszlifowany klejnot, po który warto się schylić. Kontynuacji raczej nie będzie, wersja online umarła, nie opuściwszy serwerów w Azji. Dlatego czekając na Elden Ring, włączcie sobie Dragon's Dogma – chyba że zrobiliście to już wcześniej. Zestarzała się nieźle, nadal ma niespotykane rozwiązania i daje masę radości z podążania drogą w przód i w przód. [CDA]

„RESIDENT EVIL: WITAJCIE W RACCOON CITY”

Ocena: 3

KUPUJESZ prawa do ekranizacji. Dostajesz gotowy scenariusz i bohaterów kochanych przez miliony graczy. Co robisz? **Wymyślasz wszystko po swojemu, plując w twarz fanom serii.** Zobaczyłem obsadę – machnąłem ręką. Mogłem żyć nawet z Leonem wyglądającym jak sobowtór Carlosa z RE3. Przetrwać nie mogłem natomiast tego, że z Kennedy’ego zrobiono wioskowego głupka i niedoradę. Postaciom Jill i Claire można zamienić imiona i niewiele by się zmieniło, podobnie jest w przypadku Weskera i Chrisa Redfielda. Wszyscy są bowiem napisani na jedno kopyto.



Jeśli nie widzieliście filmu, za to znacie fabułę dwóch pierwszych Residentów, możecie zastanawiać się, skąd w jednym scenariuszu miejsce dla bohaterów „jedynek” i „dwójki”? Wszak wydarzenia z RE2 rozgrywają się dwa miesiące po incydencie w posiadłości Spencera. Ot, szczegóły. Claire i Jill NIGDY nie spotkały się w grach Capcomu? Nieważne. Wesker to główny antagonistą pierwszych pięciu części cyklu? No... to się jeszcze okaże. **Tego, co zrobiono tu z fabułą trzech pierwszych odsłon serii, nie można nazwać inaczej niż masakrą.** Scenarzysta zarządził opowieść każdej z nich, wyciął pasujące mu fragmenty i pokleił całość na ślinę własnymi pomysłami. Uznał też, że ekranizacja RE 1-3 może się obyć bez Mr. X i Nemesis! W zwiastunach mamy lickera? No, mamy. W filmie występuje przez 30 sekund. Jest też kilka słynnych powiedzonek użytych całkowicie bez związku z pierwotnym kontekstem, byleby po tanioci mrunąć okiem do odbiorcy. Budżet pozwolił na odtworzenie holu RPD i posiadłości, ale **zabrakło już pieniędzy na CGI choćby jedną nogą wychodzącą poza erę PS3.** Ale zarówno to, jak i nijakie aktorstwo oraz ogólny posmak kina klasy B przeżyłbym bez problemu. Tym, czego nie mogę odżałować, jest zupełny brak szacunku wobec serii gier i jej miłośników. Skoro książkowe adaptacje się udały, to czemu kinowe nie mogą? Bo biorą się za nie ludzie, którzy nie mają pojęcia o grach. A i o kinie chyba niewielkie, bo abstrahując od tego, jak dużym splunięciem w twarz fanom był ten film, to okazał się słaby nawet dla osób postronnych. Dlatego nie idźcie na niego do kina, bo jeszcze zarobi dość, by faktycznie powstała kontynuacja. **[Ninho]**

serial

„WIEDZMIN”, SEZON 2

Ocena: 4

SPODZIEWALIŚMY się po pierwszym sezonie „Wiedźmina” zwykłego serialu fantasy, a dostaliśmy luźną frajdę w stylu „Xeny”: bohaterowie robią sobie swoje, idą zapolować na smoka czy inną kikimorę i przypadkiem pakują się w sprawy większe niż życie.

Porównanie tego z pierwowzorem jest trudne, z sapkowszczyzną ostało się bowiem niewiele. Czy to przez zmiany w narracji, czy przez niedostatki budżetowe, produkcja Netfliksa oddawała ducha książek rzadziej niż serial z Michałem Żebrowskim – co zarzutem jest poważnym. Niemniej Cavill z Rivii przyciągnął masy przed ekrany, zatem gigant streamingu dał „Wiedźminowi” nie tylko kredyt zaufania, czyniąc z niego jedną z czołowych marek platformy, ale i dużo grosza.



Każdy nowy odcinek chce więc udowodnić, że wszystko jest „bardziej”. Kamery pokazujące panoramy, by po chwili zniżyć się do poziomu ziemi i lawirować wokół postaci; scenografia szczerze obsypana śniegiem; slow motion; Nivellen tyleż ucharakteryzowany, co komputerowy. Owszem, nie ma żenady w stylu organizowania bitwy Północy z Nilfgaardem z udziałem garstki cosplayerów w workach na śmieci – specje od lokacji, kostiumów czy efektów wykonali pierwszorzędna robotę. Chce się przebywać w tym świecie dzięki jego brudnemu klimatowi czy kreatywności projektantów, których dzieła wahają się od fauny prawie-żelazniańskiej do azjatyckiego „The Grudge – Kłątwa”. Gorzej, że z tą formą mało kiedy wiąże się treść. Czarodzieje toczą ze sobą wojenki, zapelniając lukę w metrażu, a Wiesiek chroni Cirillę na mocy Prawa Niespodzianki bardziej z woli scenarzystów aniżeli samego Geralta – zarysy, obiecanki, cacanki, **ciągnięcie większości odcinków przez zapowiadanie tego, co dopiero nadejdzie.** Koliduje to z pierwowzorem, gdzie specjalnością Sapkowskiego nie były skomplikowane intrygi, tylko historie obudowane wokół postaci. Bohaterowie rozwijali świat przedstawiony, a morał wynikał z opowieści, nie z ustalonego z góry wznosłego przekazu typu „Potwory rodzą się w środku” na koniec odcinka.

I choć nie ma już przeskoków czasowych, krytykowanych przy sezonie pierwszym, to **narracja stała się przez tę większą spójność... mniej ciekawa.** Może to dlatego, że lubię, gdy tytuł zmusza mnie do ułożenia sobie osi czasu we łbie, a ta zaburzona chronologia miło urozmiaćcała mi „jedynek”. Nie wiedziałam, które wydarzenie (czy może: adaptację którego opowiadania) za chwilę zobaczę.

Tu lecenie po sznurku oraz napotykanie przez Geralta i Ciri losowych (z punktu widzenia książkowej chronologii) postaci jest bardziej przypadkowe niż rozpoczęcie poprzedniego sezonu od historii o Renfri i walnięcie gdzieś po drodze odczarowywania strzygi. Tam był szczątkowy posmak antologii, tu – szczątkowe zrozumienie, dlaczego ludzkość w ogóle polubiła tę markę. Tylko Cavillowy Geralt i Chalotrowa Yennefer wtłaczają życie w tę opowieść, podczas gdy reszta bohaterów jest ledwo zarysowana. Nawet cudny Kim Bodnia z „Obsesji Eve” zdaje się totalnie nie wiedzieć, w czym gra.

Oceniając pierwszy sezon po premierze, uznałam, że tyle w nim werwy do opowiadania historii, że będę kibicowało twórcom, bo nie ma niczego, czego nie dałoby się naprawić w ewentualnej kontynuacji. Minęły dwa lata, jestem po dostarczonych do recenzji sześciu odcinkach sezonu drugiego, a **jedyną znaczącą poprawą jest powiększenie budżetu.** Metoda prób i błędów to świetny sposób na naukę, ale po takim czasie i takiej platformie spodziewam się czegoś więcej niż ładnego oglądadła. **[SztynnyPatyk]**

„CYBERPUNK 2077. TWÓJ GŁOS”,

A. MOTYKA, M. BLACHA, D. ŻEŻELJ, K. OSTROWSKI,
J. OBWAŻANEK

Ocena: 8

TROCHĘ dziwnie, że na dziewięć miesięcy przed premierą mogliśmy kupić cyberpunkowy dysk HDD i figurki, a drugi tom oficjalnego komiksu w polskiej wersji trafił do nas dopiero rok po wydaniu gry. Ale patrząc na tempo prac nad poprawkami, patchem nextgenowym i dużym DLC, temat Cyberpunka 2077 jeszcze z nami pobędzie, więc czemu i nie sięgnąć po komiks. Tym bardziej że historie obrazkowe to świetny sposób na zapełnienie braków w Night City.



Tak jak pierwszy tom był po prostu w punkt skrojony pod masę fanów, które słusznie lamentowały, że Trauma Teamu w grze było jak na lekarstwo, tak drugi **zgiełbia jedną z największych atrakcji systemu CP2020 – wszczępy, tech i braindance**. Na ich brak w grze trudno narzekać, ale niedosyt pozostał. I „Cyberpunk 2077. Twój głos” zdecydowanie dostarcza nowych wrażeń. To zwarta, rozgrywająca się na przestrzeni niecałych dwóch dni historia o pracowniku metra w Night City, który przypadkiem wdaje się w całkiem grubą akcję przestępczą. Piękna miniaturka, do której spokojnie można by dopisać i prequel, i 10 sequele – ale nie trzeba. To migawka z futurystycznej metropolii, która idealnie oddaje charakter życia w Night City – nagły wzlot na wyżyny, spadek z hukiem i rozplynięcie się w miejskiej mgłę z ludzi i neonów. Do tego fenomenalna kreska, w której estetyka noir podana jest na zmieniających się jak w kalejdoskopie kolorowych kliszach. Raz zimnoniebieska miejska tkanka, raz krwście czerwona akcja, a raz spowite bładym, kremowym tłem Badlandsy. No i satysfakcjonujący, choć oczywiście gorzki finał. Warto. **[b-side]**

„ITCHY, TASTY. NIEOFICJALNA HISTORIA RESIDENT EVIL”, ALEX ANIEL

Ocena: 7+

TO DOBRA pozycja zarówno dla fana, jak i kogoś, kto z Residentami nie miał za wiele do czynienia, ale jest ciekawy dziejów jednej z bardziej wpływowych serii w historii gier. Przystępując do lektury z pozycji osoby, która o RE wie naprawdę dużo, nie spodziewałem się książki odkrywającej przede mną nieznane tajemnice Capcomu. I słusznie, bo choć autor rozwija wątki powszechnie znane o wypowiedzi developerów bezpośrednio zaangażowanych w produkcję lub po prostu pokazuje szerszy kontekst, to nowych faktów znalazłem tu niewiele. Czy to źle? W żadnym razie – książka jest bowiem świetnym źródłem wiedzy o Resident Evil, zbierającym i porządkującym wszystkie najważniejsze kwestie w jednym miejscu.

No, prawie wszystkie. Autor postanowił bowiem zamknąć książkę klamrą, z czym nie krył się już przed jej premierą. Na około 200 stronach znajdziecie **historię z lat 1996–2006. Opowieść urywa się więc tuż po wydaniu Resident Evil 4 i odejściu z Capcomu Shinjiego Mikamiego**, gdy firmę opuścili już wszyscy kluczowi twórcy klasycznych części serii. Może i ma to sens kompozycyjny, ale w takim przypadku tytuł książki jest dla mnie nadużyciem. W dodatku przypuszczam, że powodem takich, a nie innych ram czasowych było to, że zdecydowanie trudniejsze okazało się dotarcie do

„KOŁO CZASU”

Ocena: 5

KTÓŻ nie chciałby mieć własnej „Gry o tron”? Po Netflixie i jego „Wiedźminie” swoich szans na polu fantasy spróbował Amazon, adaptując „Koło czasu” – serię książek Roberta Jordana o losach zbawiciela ludzkości, któremu pisane jest nie tylko zwycięstwo nad siłami zła, ale również obłęd i zniszczenie świata.

Czy pierwszy sezon serialowego „Koła czasu” sprawdził się jako adaptacja? Niestety, mamy tu do czynienia z opowieścią radykalnie skróconą, eksperymentującą z głównymi ideami pisarza czy też charakterami bohaterów. Fan Jordana pewnie mógłby sobie wyrwać włosy z głowy, na szczęście w tym uniwersum wszystkie odstępstwa można wyjaśnić w ten oto sposób, że serial nie adaptuje fabuły książki, lecz ukazuje wydarzenia z kolejnego obrotu tytułowego Koła.



Mimo wszystko **trudno nie mieć wrażenia, że serial wiele by zyskał, trzymając się bardziej treści książek. W „Kole czasu” brakuje tego poczucia niesamowitej przygody**, na jaką wyrusza piątka dzieciaków z małej wioski. Brak też zrozumienia dla skali zagrożenia i rozmiarów przemierzanego świata. Kolejne odcinki wydają się od siebie oderwane, a zwroty akcji pojawiają się znikąd. Nawet niegłupi pomysł, aby utrzymać tożsamość Smoka Odrodzonego w tajemnicy przez dłuższy czas (m.in. poprzez powiększenie listy potencjalnych kandydatów na zbawcę o parę kobiet), rodzi nowe problemy, odbierając głównemu bohaterowi „czas ekranowy” i odsuwając na bok kluczową dla książki kwestię nieuchronnego szaleństwa Smoka.

Nie na wszystko trzeba jednak narzekać. Serial ratują niezli aktorzy (Rosamund Pike jako Moiraine czy Álvaro Morte jako Logain Ablar), a odcinek czwarty uważam za kawał znakomitej, trzymającej w napięciu opowieści. Tyle że potencjał „Koła czasu” był znacznie większy. **[Dael]**



źródeł opowiadających o nowszych czasach, skoro developerzy odpowiedzialni za późniejsze odsłony wciąż w Capcomie pracują. A przecież w Japonii tajemnice firmowe traktuje się z momentami aż przesadną powagą. Nie zmienia to faktu, że po opisanu 10 lat z historii RE pozostaje 15 kolejnych, może mniej innowacyjnych i okraszonych mniejszymi sukcesami komercyjnymi, ale być może ważniejszych w kontekście dzisiejszego obrazu serii. Skoro autor się na to nie zdecydował, to kto wie, może niżej podpisany załatwi to odcinkowo na łamach CD-Action? Przyszłość pokaże. Kilka słów jeszcze o polskiej edycji książki – cieszę się, że powstała, bo spóźniłem się, by wesprzeć crowdfunding oryginalnego wydania. Pod względem korekty do ideału nieco brakuje (choć jest o wiele lepiej niż w przypadku poprzedniej pozycji tego wydawnictwa!). Tłumaczenie jest bardzo dobre (czuć rękę Bartka Czartoryskiego), znalazłem jedynie kilka drobnych, które mi w nim przeszkadzały. Nie zmienia to jednak faktu, że jeśli chcecie dowiedzieć się, w jakich warunkach powstawały pierwsze części Resident Evil i jak bardzo Capcom starał się, by wycisnąć z marki wszystko, co się da, to lepszej pozycji na rynku po prostu nie ma. **[Ninho]**

„WCIŚNIJ RESET”, JASON SCHREIER



Ocena: 8

CHCIELIBYŚMY, by wszystkie osoby odpowiedzialne za tytuły, które kochamy, wielbiły je tak samo jak my, gracze. By fakt wydania na świat dobrej gry wiązał się dla nich z poczuciem satysfakcji. W swojej najnowszej książce Jason Schreier odziera nas ze złudzeń. Dziennikarz Bloomberg (dawniej Kotaku), od lat dzierżący tytuł najbardziej znanego śledczego branży gier, nie próbuje nikogo usprawiedliwiać – pokazuje, że branża cechuje się sporą niestabilnością, a kiedy wkracza wielki biznes, poddają się mu najwięksi zapaleńcy. Projekty są kasowane z dnia na dzień, a studia pełne błyskotliwych ludzi bywają zamykane w połowie projektów. Schreier przedstawia losy developerów stojących za takimi tytułami, jak Bioshock, Epic Mickey czy Dead Space. Rozdziały są powiązane z sylwetkami ludzi, którzy krążyli między studiami, nie poddając się w swych staraniach, by stworzyć świetną grę. **Ich historie są dołujące, ale też fascynujące, a ogrom pracy, jaki autor musiał włożyć w dokopywanie się do mało znanych faktów, robi wrażenie.**

To nietatwa lektura, ale tylko ze względu na ponurą treść. Jeśli chodzi o warsztat „Wciśnij reset” jest wartką opowieścią, lekko napisaną, pozbawioną tanich zabiegów stylistycznych. Brakowało mi tylko jednej rzeczy – odpowiedzi na pytanie, czy da się uzdrowić branżę. Oraz: dlaczego jest aż tak źle? Czemu wielki biznes niszczy świetnie zgrane zespoły i kasuje projekty? Brakuje mi perspektywy ludzi od tabelki. Ostatni rozdział zmienia tonację, pokazując przykłady twórców, którzy zdołali podnieść się po porażce, ale ogólny wydźwięk książki jest taki: w branży panoszy się patologia. **[Ranafe]**

„DOM Z PAPIERU”, SEZON 5



Ocena: 6

PRODUKCJA hiszpańskiej telewizji, podkupiona przez Netflix, mocno się popsowała, a ostatni sezon powoli już niestety w dno od spodu. Powinni uważnie przestudiować go przede wszystkim jego autorzy. Już na pierwszy rzut oka widać bowiem, dlaczego całość zaczęła się rozjeżdżać – profesor zamienił się z geniusza w szczęściarza. I nikt nie chce przyznać tego wprost...

Pierwsze sezony ujmowały głównie wymyślonym w najdrobniejszych szczegółach planem napadu. Zabójczo złożonym, jednak dość wiarygodnym. W trwającym już trzeci sezon ataku na madrycką mennicę scenarzystom udało się niestety zdrowo przekroczyć licznik absurdu. Przez większość odcinków mamy wrażenie, że zamiast profesora (odgrywanego przez charyzmatycznego jak zwykle Alvaro Morte) akcją w mennicy rządzi przypadek. [SPOILER] Przykładowo, w pewnym momencie cały plan nie upada tylko dzięki temu, że bohater zna się na... radzeniu sobie z komplikacjami porodowymi. I nie zgadnienie... spotykają one akurat osobę bliską rozbicia naszej szajki. [KONIEC SPOILER] Tego typu **absurdów jest tu na pęczki. Tymczasem scenarzyści dalej próbują wmawiać nam z kamienną twarzą, że wszystko ostatecznie toczy się zgodnie z planem.** Przy nowym sezonie „Domu z papieru” wytrzymałem do końca już tylko z sentymentu dla poprzednich. Rozczarowałem się absurdalną narracją, coraz mniej wiarygodnymi postaciami, ciągłym odgrzewaniem dyżurnych wątków („porwanie ważnego bohatera przez policję”, „próba sforsowania mennicy przez wojsko”) i nieustannym podmienianiem starych bohaterów na nowych. Mimo wszystko zdecydowałem się trochę podnieść ocenę za trzy nieco lepsze odcinki w środku. Chciałbym jednak zaapelować: kochany Netfliksie, było miło, ale może wystarczy? **[Otton]**

„WORLD OF WARCRAFT. KRONIKA”, TOM 3

Ocena: 8



TO OSTATNI tom z serii „Kronik”. I najbardziej opasły – grubszy aż o 60 stron od pierwszego. Nie ma się czemu dziwić, w końcu przypomina on najbardziej nam znaną, „współczesną” historię Azeroth, zaprezentowaną głównie w World of Warcraft oraz uzupełnianą przez komiksy i książki. Materiału było więc sporo. Niestety tych, którzy liczą, że poczytają o najnowszych wydarzeniach z uniwersum Warcrafta, muszę sprowadzić na ziemię – książka **kończy historię świata na wydarzeniach z dodatku Cataclysm, w który graliśmy przeciw w 2011 roku. Straszna szkoda**, szczególnie biorąc pod uwagę fakt, że oryginalne angielskie wydanie tomu trzeciego miało premierę w 2018 roku. Cóż, czekamy zatem na czwartą część „Kronik” – tyle że ani jej nie napisano, ani nawet nie zapowiedziano... Polskie wydanie jest przygotowane dobrze, z ogromnym przywiązaniem do szczegółów. Co prawda wszędy polskie tłumaczenia znanych z gier miejscówek czy postaci mocno kłują w oczy i denerwują takich starych warcraftowych wyjadaczy jak ja, ale tłumacze umieścili na końcu skorowidz, który pomaga połączyć się w tych wszystkich Kartelach Zęzowej Wody (Bilgewater Cartel) i innych Zangarskich Moczarach (Zangarmarsh). Do tego znacznie poprawiła się jakość druku i większość grafik jest przygotowana świetnie – nie rażą ciemne plamy. To oczywiście obowiązkowa lektura dla fanów Warcrafta – choć ci, którzy śledzą fabułę World of Warcraft (i wprowadzane w niej poprawki), nie dowiedzą się niczego nowego. **[Bastian]**

WARTO POCZYTAĆ



„Niezarekwirowane. Historie ludzi, którzy przeżyli to, czego boimy się najbardziej”, Anna Artemjewa, Jelen Raczewa

Autorki rozmawiają z więźniami radzieckich gułagów w latach 30.-50. XX wieku. Wśród bohaterów książki są m.in. pianistka uwięziona w dniu wybuchu wojny za „wykonanie faszystowskiego hymnu” (utworu Bacha) i malarz oskarżony o „próbę przekopania tunelu z Leningradu pod mauzoleum Lenina”. Są też wspomnienia strażników, obozowej administracji itd. Przyznam, że to właśnie ich wspomnienia budzą chyba największe emocje. Tak czy siak – mocna książka, która może zdołać.



„I love Korea. K-pop, kimchi i cała reszta”, Daniel Tudor

Brytyjski dziennikarz, pisarz i przedsiębiorca, od kilku lat mieszkający w Korei Południowej, przygląda się tamtejszej kulturze w przeróżnych jej odsłonach. Błyskotliwie i dowcipnie omawia rozmaite koreańskie trendy, które podbijają internet, i zdradza ich genezę. Masa ciekawostek – od codziennych zwyczajów, poprzez kulturę i religię, aż po specyficzne relacje interpersonalne i gwiazdy k-popu. Dobrze, lekko napisane, ciekawe, nie tylko dla fanów Korei.

„DOM GUCCI”

Ocena: 7

W ŚWIECIE mody tandeta często idzie w parze z bizantyjskim prze-
pychem, a **obraz Ridleya Scotta wydaje się momentami równie**
kiczowaty i przerysowany, jak rzeczywistość, o której opowiada.
Po „Ostatnim pojedynku” – wyjątkowym, choć niestety niedocenionym
widowisku historycznym – reżyser proponuje zmianę klimatu, a suro-
we zamczyska zastępuje tonącymi w zbytkach posiadłościami. Nie
brakuje w nich niczego poza umiarem, co szybko dostrzega Patrizia
Reggiani. Brawurowo zagrana przez Lady Gagę bohaterka jest przed-
stawicielką klasy średniej, żyjącą w nieustannym przeświadczeniu, że
zasługuje na więcej.

Poznany na imprezie Maurizio Gucci jest dla niej furtką prowadzącą
do lepszego świata. Co prawda spadkobierca modowego imperium
jest bardziej zainteresowany studiami prawniczymi niż mnożeniem
rodzinnego majątku, ale nikt tak dobrze nie wpływa na zmianę optyki,
jak świadoma siebie kobieta potrafiąca pociągać za odpowiednie
sznurki. Oczywiście nie wszystko idzie po jej myśli, a próby wkupienia
się w łaski seniorów rodu udają się połowicznie, ostatecznie jednak
ambitna dziewczyna dopina swego. Moment, gdy już jako drapieżna
femme fatale wdrapuje się na szczyt, jest jednocześnie początkiem
końca, tak dla niej, jak i rodzinnego imperium. Bohaterka wydaje się
w tej sytuacji jedynie zapalką, która podpaliła lont. Firma Gucci jest
w filmie Scotta niczym chwiejący się kolos, który lada moment runie
przygwożdżony własnym ciężarem i biznesową krótkowzrocznością.
Łatwo byłoby zrzucić winę na intrygi Patrizii, ale nikt w tej rodzinie nie
jest kryształowo czysty. Nawet Maurizio, człowiek z bardzo elastycznym
kręgosłupem moralnym, który z trwonienia rodzinnej spuścizny uczynił
swe największe hobby. Ostatecznie rzeczony kolos przetrwał, choć
paradoksalnie głównie dzięki temu, że znalazł się w obcych rękach.

To film, który ma szansę mocno spolaryzować widzów. Amerykańscy
aktorzy udają w nim Włochów, czy to sileniem się na charakterystyczny
akcent, czy nadmierną gestykulacją. Umówmy się, nie wszystkim to
przypadnie do gustu, **nie sposób jednak nie docenić gwiazdorskiej**
obsady. O bezbłędnej Lady Gadze już pisałem, ale reszta nie pozostaje
daleko w tyle. Zgorzkniały i przesadnie zmanierowany Jeremy Irons,
nadpobudliwy i ekspresyjny Al Pacino czy wycofany i urzekająco nie-
śmiały Adam Driver – wszyscy są wyraziści i charakterni. Zastrzeżenia

mam jedynie do Jareda Leto,
który w każdej scenie zdaje się
szarżować, balansując na gra-
nicy nieznosnej parodii i wą-
pliwej komedii.

Choć to wyjątkowo długi
metraż, nie ma tu przestojów,
sztucznych zapychaczy.
Wręcz przeciwnie, w drugiej
połowie filmu tempo przy-
spiesza, scenarzysta biegnie
na skróty, a niektóre wątki
celowo spłyca, pozostawiając
widza z uczuciem niedosytu.
Prezentowana historia nie
zaskakuje, ale nie był to
czas stracony. Choćby dla
klimatu minionych dekad,
muzycznych hitów z daw-
nych lat, scenografii i kostiu-
mów – warto. **[Siekiera]**



„SPIDER-MAN: BEZ DROGI DO DOMU”

Ocena: 8

FINAL filmu „Spider-Man:
Daleko od domu” postawił
Petera Parkera w bardzo
niewygodnej sytuacji. Jak
pamiętamy, Mysterio zdra-
dził jego tożsamość i cały
świat dowiedział się, kto
kryje się za pajęczą maską.
Najnowszy film kontynuuje
ten wątek, więc od pierw-
szych minut **jesteśmy**
świadkami tego, jak
względnie poukładane
**życie Parkera staje na głó-
wie i spada na niego lawi-
na oskarżeń,** a rykoszetem
obrywają jego najbliżsi.
Sięgając porównania z ga-
tunku niemożliwych, do-
gaduje się z Doktorem
Strange’em, by ten odstawił swoje efektowne hokus-pokus. Rzucone
przezeń zaklęcie ma wywołać globalną amnezję, ale zwyczajowo coś
musi pójść nie tak. Zostaje zachwiana równowaga multiwersum i w świe-
cie Parkera ląduje cała plejada jego dawnych antagonistów. A dokładniej
tych gagatków, z którymi mierzyły się postacie Spider-Mana w poprzednich
aktorskich wcieleniach.



Na plan ściągnięto stare gwiazdy, które mimo upływu lat wciąż czują
bluesa, wiedzą, o co w tym chodzi, i przede wszystkim – doskonale się
bawią. Są między innymi Alfred Molina w roli Doktora Octopusa i Jamie
Foxy jako Electro, powraca też Willem Dafoe wcielający się w Zielonego
Goblina, a i to nie wszyscy. Mimo tłoku na planie nie spuszczamy z oczu
głównego bohatera. **Tom Holland zaliczył tu szczególnie udany występ**
– Spider-Man w jego wykonaniu dojrzał, choć jako Peter Parker po-
zostaje sympatycznym chłopakiem z sąsiedztwa. W scenach akcji na
plan pierwszy zwyczajowo wysuwa się kapitalna choreografia starć,
szczególnie pod koniec, gdy wszyscy tłuką się ze wszystkimi na olbrzymim
rusztowaniu oplatającym Statuę Wolności. W finalnym akcie nie efekty są
jednak najważniejsze, a serwowane na gorąco, szczere i nieudawane
emocje. Dobra robota.

Choć Pajęczek w MCU pojawił się po raz pierwszy w „Kapitanie Ameryce:
Wojnie bohaterów” z 2016 roku, a pełny metraż z jego udziałem dostaliśmy
rok później, obraz wieńczący tę trylogię dosadnie przypomina, że romans
Petera Parkera z wielkim ekranem rozpoczął się znacznie wcześniej, czyli
w chwili, gdy w 2002 roku Sam Raimi zapoczątkował własną serię, a paję-
czy trykot przywdział Tobey Maguire. Ci z was, którzy wychowali się na
pierwszej trylogii bądź ciepło wspominają dylogię z Andrew Garfieldem,
powinni obowiązkowo wybrać się seans, bo **obraz w reżyserii Jona**
Wattsa jest hołdem dla postaci Spider-Mana oraz wszystkich dotych-
czasowych filmów, w których wystąpił. To przy okazji świetna okazja do
powrotów, wzruszeń i wspominków, a także przeogromny fanserwis,
którego nie sposób nie docenić. Szczególnie że w parze z tym wszystkim
idzie wielkie widowisko i dobrze sprzedana historia, w której nie zabrakło
akcentów humorystycznych. Niczym w najlepszych filmach Marvela,
chciałoby się dodać, a nie mam najmniejszych wątpliwości, że ten również
do nich należy. **[Siekiera]**

„FOTKA. O ZDJEĆCIACH I MEDIACH SPOŁECZNOŚCIOWYCH”, NATHAN JURGENSON

Ocena: 9

W MINIONYM roku ponad 80% populacji naszej planety korzystało ze smartfonów. Nic więc dziwnego, że fotografia, która jeszcze kilka dekad temu mogła uchodzić za dziedzinę sztuki będącą w zasięgu dość wąskiej grupy osób, wraz z upowszechnieniem się telefonów komórkowych stała się masowa. I nie byłoby tego gwałtownego wzrostu jej popularności, gdyby nie media społecznościowe. Slitfocia na zakupach, selfie przed lustrem, fotka potrawy w knajpie – zachowania te znamy bądź z autopsji, bądź z obserwacji. Wszak, jak głosi lejtmotyw pewnego projektu: „wszyscy jesteście fotografami”. O tym niezwykłym wręcz zjawisku traktuje wnikliwa publikacja amerykańskiego socjologa, absolwenta Uniwersytetu Maryland – Nathana Jurgensona. Ci, którym bliska jest wizualna strawa duchowa, z pewnością otarli się o klasykę eseistyki poświęconej sztuce. Myślę tu o książce amerykańskiej pisarki i aktywistki społecznej Susan Sontag – „O fotografii”, z którą mocno koresponduje równie niezwykle analityczna „Fotka”. Jej **autor niestrudzenie tłumaczy, że fotografię społecznościową należy traktować jako swego rodzaju zjawisko** – praktykę kulturową, a nie jedynie jako fotografię wykonywaną za pomocą urządzeń przenośnych. I jest to podejście zgoła inne od najczęściej spotykanego, które obfituje w parametry techniczne platform sprzętowych. Wszak „aparat jest narzędziem uczącym ludzi widzenia bez aparatu”, jak mawiała amerykańska fotografka Dorothea Lange. Tak bez wątplenia jest i dotyczy to również fotografii w „socjalkach”. **[Chen Pi]**



„PRZEŻYJ ROK W ŚREDNIOWIECZU”, TILLMANN BENDIKOWSKI

Ocena: 7

JAK wyglądało prawdziwe życie w średniowieczu? (A dokładniej w średniowiecznych Niemczech, bo o innych krajach autor tylko napomyka). Ta książka da ci – z grubsza – jego prawdziwy obraz. W dwunastu rozdziałach (każdy przyporządkowany jednemu miesiącowi roku) **poznamy żywot rozmaitych grup społecznych i zawodowych** – od arystokracji, kleru i rycerzy, poprzez mieszczaństwo, chłopstwo, budowniczych katedr, rzemieślników, trubadurów, po żebraków i złodziei; kobiet, mężczyzn i dzieci. Skorzystamy z łaźni, przeżyjemy wizytę u cyrulika, pełniącego wtedy funkcję dentysty, a może nawet ujdziemy z życiem po wizycie u ówczesnego lekarza. Poznamy też sekrety mody i obyczajów, a także surowość średniowiecznego prawa. To są zalety tej książki. A wady? Podział na miesiące zdaje mi się dość sztuczny, np. luty – jest zimno, więc się choruje, zatem odwiedzimy ówczesne szpitale. Trochę to infantylne. No i mam wrażenie, że tak naprawdę każdy z tych rozdziałów śmiało można było rozbudować do rozmiarów osobnego tomu, stąd nieraz widać, że autor tylko ślizga się po jakimś zagadnieniu, nie pogłębiając opisywanych sytuacji. A i jego styl jest dość... nieporównywalny. W efekcie książkę kończę z poczuciem pewnego niedosytu, bo dowiedziałem się sporo – ale na pewno nie wszystkiego, czego bym chciał. Jedno jest wszelako pewne – te „ciemne wieki” są na pewno barwniejsze, niż zwykle się nam wydaje. **[Smugler]**



„MATRIX: ZMARTWYCHWSTANIA”

Ocena: 4+

WYCZEKIWANA od 18 lat kontynuacja słynnej trylogii to niestety kolejny dowód na to, że powroty po latach najczęściej się nie udają. Film zaczyna się od tego, że znów widzimy Neo zamkniętego w wymagowanej rzeczywistości. Do tego przekonanie, że jest słynnym twórcą gier. Jego najważniejszym dziełem jest oczywiście uwielbiany seria Matrix. Szef studia zleca mu prace nad nowym projektem, powiązany z szykowanym przez Warner Bros. kolejnym filmem z cyklu. Jedną z postaci mówi bohaterowi, że obraz i tak powstanie, niezależnie od woli twórców marki. Bo Matrix jest popularnym fenomenem, trzeba więc kuć żelazo, póki gorące.



Nie rozstrzygając, czy to wyłącznie ironia, czy może już megalomania Lany Wachowskiej, tak właśnie zaczyna się nowa opowieść. A chwilę później w życiu zamkniętego w trybikach złowrogiej maszyny Thomasa raz jeszcze pojawia się Morfeusz i podtyka mu czerwoną pigułkę. Później, będąc z powrotem po właściwej stronie rzeczywistości, protagonista musi jeszcze odnaleźć Trinity... Niestety **kilka chwil po zażyciu tabletki rozpada się nie tylko otaczająca bohatera iluzja świata, ale również wrażenie, że czeka nas dobry film**. Gdy czar pryska, w zniszczonym umyśle Neo przewijają się chaotyczne wspomnienia (w postaci urywków poprzednich filmów), a ciało niesłowne jest już, by poderwać się do lotu. Zamiast tego postać umie wytworzyć odbijające ciosy pole siłowe, które sprawiło, że reżyseria walk jest leniwa i monotonna.

Bohater zwyczajnie zdiadział i, nie licząc kilku scen, fragmenty z jego udziałem nie są tak efektowne, jak mogliśmy oczekiwać. Gdy natomiast wyjmie się z filmu te żywsze momenty, zostaje już tylko romansidło, doprawione lekko trywialną dyskusją o wpływie cudów techniki na naszą wolność. Dlatego też „Zmartwychwstania” są jedynym filmem miłośnym, w którym relacji Neo i Trinity nie towarzyszy jakiegokolwiek załamanie. Obie strony muszą jedynie pokonać przeszkody nie większe niż częstujący bohatera niebieskimi pigułkami terapeuta czy wyjątkowo nudny tym razem agent Smith. Pod względem aktorstwa zresztą nie ma tu kogo wyróżnić, nawet Keanu jest mocno przeciętny.

Oglądając „Zmartwychwstania”, **można pomyśleć, że Lana wcale nie chciała zrobić tego filmu**. Może z początku trudno zrozumieć, dlaczego to dzieło zbiera aż takie ciągi. Rewelacji brak, ale w sumie odnosimy wrażenie, że cała ta autoironia z produkcją gier i sequeli to niezła próba dyskusji z panującymi we współczesnym kinie trendami i usilnym powielaniem tego, co pompuje słupki w Excelu. Po napisach końcowych cały motyw brzmi już jednak bardziej jak przeprosiny za to, co w końcu w rozwinięciu musi się wydarzyć. Pośmialiśmy się, ale ostatecznie wytwórnia musi mieć swój sequel, trzeba trochę poskakać i postrzelać, z ekranu musi wylać się morze fanserwisu, a opowieść należy pospinać choćby agrałkami, by jakkolwiek trzymała się kupy. Nowy „Matrix” niestety tylko udaje, że różni się czymkolwiek od zalewającej nas popkulturowej papki. **[Otton]**

„PSIE PAZURY”

Ocena: 6

NOWA PRODUKCJA Netfliksa już jest typowana na faworyta następnej gali Oscarów. Krytycy są filmem zachwyceni, ja jednak mam wrażenie, że ma on problem z określeniem, o czym właściwie chce opowiedzieć. Poznajemy tu historię dwóch braci, właścicieli rancza w Montanie, którzy na własny sposób radzą sobie z realiami roku 1925.

Phil, grany przez genialnego Benedicta Cumberbatcha, prowadzi lokalnym „kowbojom” i jest dla nich wzorem do naśladowania we wszystkim. Jego młodszy brat, George, to trochę nieporadny intelektualista, który żeni się z miejscową wdową i adoptuje jej wrażliwego syna. Phil uważa, że młody chłopak jest zbyt miękki, więc postanawia dać mu szkołę życia. Produkcja świetnie oddaje toksyczne relacje wśród mężczyzn w tamtych czasach, gdzie każde odstępstwo od ogólnej normy było traktowane jako coś karygodnego. Jednocześnie jednak film jest strasznie długi i mało angażujący. Bardzo długie ujęcia krajobrazów Montany zwalniają ogólne tempo i sprawiły, że w pewnym momencie zacząłem je po prostu przewijać. Nie znajdziemy tu też wiele westernu, mimo iż produkcja jest tak opisywana w największych serwisach internetowych.

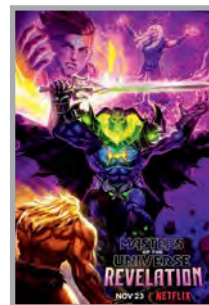
„Pse pazury” to trudny film. **Zawiodą się na nim i entuzjaści „Tajemnicy Brokeback Mountain”, i dzieł z Johnem Wayne’em.** Gdyby nie świetna gra Cumberbatcha i Kirsten Dunst, zdziwiłbym się, że produkcja w ogóle ma szansę walczyć o jakąkolwiek statuetkę. **[Kaladin]**



„WŁADCY WSZECHŚWIATA. OBJAWIENIE”, CZĘŚĆ 2

Ocena: 6+

NA ODBIORZE „Władców wszechświata” przez fanów He-Mana zaważyły dwa kolosalne błędy jego twórców. Za pierwszy należy uznać niezgodne z prawdą oświadczenie Kevina Smitha, iż He-Man jest bohaterem tego serialu. Z perspektywy czasu widzimy, że to postać ważna, ale drugoplanowa, a pierwsze skrzypce gra Teela. Równie istotny był podział serialu na dwie części. Kończąca się niezbyt satysfakcjonującym zwrotem akcji i wyraźnie niepotrafiąca zaciekać widza dalszym losem bohaterów pierwsza połówka zniechęciła sporą część potencjalnej widowni części drugiej. A szkoda, bo **kolejne pięć odcinków „Władców wszechświata” wprawdzie nie naprawia wszystkich problemów serialu, ale jest krokiem w dobrym kierunku.** Akcja toczy się tu bardziej wartko, stawka jest jasno nakreślona, możemy nawet dostrzec cień rozwoju emocjonalnego najważniejszych postaci. Podobnie jak w części pierwszej, animacja stoi na bardzo wysokim poziomie, można się też przyzwyczaić, a nawet polubić kreację Szkieletora, jaką stworzył Mark Hamill. Serialowi nadal brakuje jednak ducha kreskówki z lat 80. Miejsce morału płynącego z każdego odcinka zastąpiła fantazja o samorealizacji i odrobina głupkowatego humoru w stylu Smitha. Uważam, że jako animowany serial fantasy „Władcy wszechświata” zdają egzamin i na pewno nikogo nie znużą. Ale jako kontynuacja kultowej kreskówki o He-Manie ponoszą klęskę. **[Dael]**



„HAWKEYE”

Ocena: 8

DISNEY idzie jak burza i w tym – podkreślam: pandemicznym – roku dostaliśmy już piąty serial o superbohaterach Marvela. „Hawkeye” to historia naszego ulubionego łucznika, która udowadnia, że samo oglądanie filmów w kinie nie wystarczy, żeby być na bieżąco z całą opowieścią. Clint Barton, próbując otrząsnąć się po śmierci swojej przyjaciółki, postanawia spędzić rodzinne święta w Nowym Jorku. Jednak jego mroczna przeszłość dopada go bardzo szybko, a mężczyzna będzie musiał pomóc swojej największej fance, Kate Bishop, w wypłataniu się z ogromnego bałaganu. **Choć na pierwszy rzut oka fabuła „Hawkeye” nie porywa, to serial jest zaskakująco solidnym kawałkiem rozrywki.** W roli Kate Bishop sprawdza się fenomenalna Hailee Steinfeld, która jest tak naprawdę drugą główną boha-

terką i dzieli z Clintem tytuł serialu (w komiksach Bishop przejęła miano Sokolego Oka). Produkcja łączy dwa serialowe uniwersa (a niektórzy fani spekulują, że może nawet i trzy), co doprowadza do arcyciekawych komplikacji i dalszych rozważań na temat przyszłości MCU.

Wreszcie – jak mógłbym zapomnieć o prześmiesznym Piotrze Adamczyku i jego ikonicznej już roli „dresiarza-mordeczki”, która pełni funkcję komediowego przerywnika. Niestety, produkcję ciągnie w dół Jeremy Renner, który na ekranie jest wiecznie smutny i zmęczony. Dlatego mam nadzieję, że Marvel da mu już odpocząć, a my w kolejnych sezonach skupimy się na Kate Bishop. Z pewnością wyjdzie to serialowi na dobre. **[Kaladin]**



WARTO POCZYTAĆ POLECA: SMUGGLER

„Jak złapać mordercę. Na tropie najbardziej znanych seryjnych morderców świata”, Katherine Ramsland

Tytuł zasadniczo mówi wszystko. 320 stron poświęconych najgłośniejszym seryjnym mordercom i drobiazgowym opisom śledztw, które doprowadziły do ich schwytania. Zaczynamy od „Mydlarki z Corregio” – morderczyny z włoskiego miasteczka, która, aby ukryć ślady swych zbrodni, wykorzystywała ciała ofiar do produkcji mydła i... babeczek, które potem sprzedawała w swoim sklepiku. Miejscami makabryczne, ale też wciągające.



WARTO POCZYTAĆ POLECA: SMUGGLER

„Wszystko, co Amazon. Jeff Bezos i jego globalne imperium”, Brad Stone

Autor przedstawia proces przemiany małej firmy, mieszczącej się w garażu i stawiającej pierwsze kroki w handlu detalicznym, w jeden z najpotężniejszych globalnych koncernów. Stone przygląda się także metamorfozie samego Jeffa Bezosa – od geeka opętanego ideą stworzenia firmy swych marzeń po twardo stąpającego po ziemi miliardera, trzymającego żelazną ręką swego „dziecka”. To pouczająca, ale w sumie niezbyt optymistyczna lektura.

LG stworzyło laptop gamingowy

TO PIERWSZE takie urządzenie w ofercie koreańskiego producenta. Laptop o nazwie kodowej 17G90QTM będzie kolejną pozycją dla graczy w ramach serii UltraGear. Producent podkreśla, że pomimo dużej matrycy (17,3 cala) nie będziemy mieli problemów z jego transportem dzięki niskiej wadze wynoszącej 2,64 kg. Co ważne, **całość schłodzi autorski system wyposażony w komorę parową**. Za moc obliczeniową odpowiadać ma procesor Intel Tiger Lake H 11. generacji w zestawieniu z 16 bądź 32 GB RAM-u, a odpowiednie wrażenia wizualne zapewni GeForce RTX 3080 Max-Q. Ekran IPS wyświetli obraz w Full HD z częstotliwością odświeżania 300 Hz, a audio to głośnik dwudrożny obsługujący technologię DTS: X Ultra. Nie zabraknie dysku SSD M.2 o pojemności do 1 TB, klawiatury z gustownym podświetleniem RGB,



karty sieciowej Intel Killer Wireless i wbudowanej kamerki 1080p z mikrofonem stereo. Laptop trafi do odbiorców w USA oraz Korei Południowej już w pierwszym kwartale 2022 roku. W chwili powstawania tego tekstu cena urządzenia nie została jeszcze podana – nieznana jest również data premiery nowego UltraGeara na innych kontynentach. Wejście na rynek przenośnych komputerów do gier to kolejna zaskakująca zmiana w strategii korporacji. Jeszcze w kwietniu 2021 LG poinformowało o rezygnacji z produkcji smartfonów, a proces likwidacji działu telefonii komórkowej zakończono 31 lipca tego samego roku.

www.lg.com

Dysk SSD dla audiofilów

HISTORIA zna wiele przypadków zarabiania łatwych pieniędzy na urządzeniach dla fanatyków najwyższej jakości dźwięku, potocznie nazywanych audiofilami. Do najbardziej absurdalnych produktów skierowanych do tej grupy odbiorców zaliczyć można...kable zasilające – dokładnie te, które wpinamy do gniazdek sieciowych, podłączając np. zestaw głośników. To podręcznikowy przykład placebo; piękne, pozłacane wtyki i estetyczne oploty takich kabli nie mają jakiegokolwiek wpływu na brzmienie. Równie **niedorzecnym urządzeniem jest znajdujący się aktualnie w fazie testów audiofiliński dysk SSD, mający – zgodnie z wizją producenta – zapewnić wrażenie trójwymiarowego, przestrzennego brzmienia.**

Wizję tę można włożyć między bajki; pliki z nagraniami na każdym rodzaju nośników zapisywane są dokładnie tak samo i dysk odczytuje je w ten sam sposób, a konstrukcja urządzenia niezależnie od zastosowanych w nim komponentów służy wyłącznie do transferu danych. Prototyp, opracowany we współpracy z firmą Realtek, oferuje 333 GB pamięci wewnętrznej, zawiera pozłacane złącze i wymaga zewnętrznego zasilania. Urządzenie trafiło do już pierwszych testerów. Użytkownicy nie kryją zadowolenia z poprawy jakości dźwięku (pojawili się również wpis, że dysk brzmi niesamowicie, mimo że zainstalowano na nim wyłącznie system Windows). Jak widać, dobre słuchawki, karta dźwiękowa czy głośniki mogą okazać się niewystarczające.

www.audiophilestyle.com

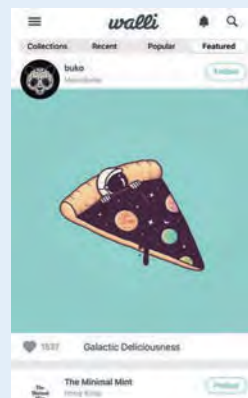
APLIKACJA MIESIĄCA

Walli

ROZBUDOWANA baza tapet na smartfona, w wersji Premium zawierająca również obrazki w rozdzielczości 4K. Przejrzysty layout aplikacji wygląda jak pomost między Instagramem a uproszczonym Pinterestem. Grafiki podzielono ze względu na datę dodania, kolekcje, popularność, znajdzie się też sekcja wyróżnionych. Zamieszczone prace dodają bezpośrednio ich autorzy. W ramach aplikacji możemy obserwować ulubionych twórców, zostawiać serduszka pod danym projektem, a także otrzymywać powiadomienia o nowych pracach. Na profilu twórcy, oprócz jego skróconego opisu i kraju pochodzenia, znajdziemy linki do zewnętrznych social mediów. Baza projektów zawartych w aplikacji jest pokaźna i stale się rozrasta. **Znajdziemy tu m.in. tapety okolicznościowe, cytaty, pejzaże, tatuaże, szkice, portrety i renderzy typu vaporwave.** Wersja darmowa pozwala na pobranie ograniczonej liczby zdjęć, które zapiszemy zarówno w formacie pionowym, jak i kwadratowym.

Platformy: Android, iOS

Cena: za darmo, Walli Pro 13,99 zł/tydzień



Karty graficzne Intel

Słynny kalifornijski producent procesorów rzuca wyzwanie Nvidii i AMD, tworząc własne układy GPU o nazwie Arc. Premiera ich pierwszej rodziny – nazwanej Alchemist – nastąpi już w pierwszym kwartale 2022. Na rynek trafią karty graficzne **zarówno w wersjach przeznaczonych dla komputerów stacjonarnych (z oznaczeniami A380 oraz A350), jak i gamingowych laptopów** (odpowiednio: A370M oraz A350M). Układy powstają z wykorzystaniem architektury Xe HPG, obsługiwać będą DirectX 12 Ultimate, a także autorską technologię Super Samplingu – Intel XeSS. Potwierdzono również, że kolejne generacje Arc otrzymały nazwy Battlemage, Celestial i Druid, ostatnia z nich zaś skonstruowana ma zostać w zupełnie nowej architekturze. Na Twitterze pojawiły się również niepotwierdzone doniesienia, że



Intel Arc A380 wyposażono w 6 GB pamięci GDDR6. Pod względem osiągnięć karta ta miałaby być zbliżona do GeForce'a GTX 1650 Super, pozwalając na ustawienie w większości nowszych gier średnich detali w rozdzielczości Full HD. Nie jest to jednak prawdopodobnie flagowa pozycja z tej rodziny: przecieki wskazują, że najmocniejszy układ Alchemist może być wyposażony w 16 GB pamięci.

www.intel.com

Newsy technologiczne przygotował Huwer.

NOWE NA RYNKU

Genesis Carbon 500 WOWS Armada i Błyskawica

Podkładki pod mysz z World of Warships z grafikami tytułowych statków. Wykorzystano tu wodoodporną, gładką tkaninę typu speed, a krawędzie dodatkowo obszyto. Dół podkładek ogumowano. Obie propozycje dostępne są w dwóch rozmiarach – większy z nich mierzy 90 x 45 cm i pomieści mysz z klawiaturą. Do każdej podkładki Wargaming dorzuca kod na bonusową zawartość w grze. Cena dotyczy dużego wariantu Maxi.

Cena: 69,99 zł

www.genesis-zone.com



Razer Wolverine V2 Chroma

Odświeżona inkarnacja udanego przewodowego padu z górnej półki. Przeznaczoną do Xboxów oraz PC Chromę wyposażono w cztery dodatkowe triggerzy umieszczone z tyłu urządzenia. Na szczególną uwagę zasługują wymienne nakładki na galki analogowe (niższe, do standardowego użytkowania, oraz wyższe i bardziej włóczę, które sprawdzą się chociażby w sieciowych FPS-ach). Kabel USB-C można odłączyć.

Cena: 689 zł

www.razer.com



Hama Twin 2.0

Nietypowy głośnik Bluetooth – wystarczy przekręcić go według znajdującej się w połowie obudowy linii, by podzielić jedną konstrukcję na dwa oddzielne, działające w stereo urządzenia. Obie części Twin 2.0 mogą być stosowane także jako niezależne od siebie głośniki, odtwarzające treści z różnych źródeł. Obudowa bliźniaków jest wodoodporna (IPX7).

Cena: 279 zł

www.pl.hama.com



MSI Spatium 480 HS 2 TB

Cena: 1910 zł | Dostarczył: MSI | pl.msi.com

PARAMETRY • Pojemność: 2000 GB • Format i sposób podłączenia: 2280, M.2 Gen 4.0 x4 NVMe 1.4 • Deklarowane transfery sekwencyjne odczyt/zapis: 7000/6800 MB/s • Deklarowane IOPS odczyt/zapis 650 000/700 000 IOPS • TBW: 1400 TB • Inne: cache SLC, bufor DRAM 2 GB DDR4, szyfrowanie 256-bit AES, bardzo duży radiator o masie 38 g • Gwarancja: 60 miesięcy

Przygodę z dyskami SSD Tajwańczy zaczęli z wysokiego C, gdyż pokazane modele bazują na topowym obecnie ośmiokanałowym kontrolerze Phison PS5018-E18, który jest w stanie osiągnąć transfery sekwencyjne ponad 7000 GB/s, a IOPS sięga miliona operacji. Testowane urządzenie ma jednak nieco skromniejszą specyfikację i tym w pierwszym rzędzie różni się od swojej bezpośredniej konkurencji: opisywanego obok Kingstona Fury Renegade'a i wzorcowego jak na razie Seagata'a FireCuda'y. Spatium odstaje też w kwestii użytych pamięci NAND TLC, bo MSI skorzystało z 96-warstwowych kości Microna.

Ciężki, ogromny – tak Julian Tuwim mógłby zacząć opis tego konkretnego modelu z dopiskiem HS. Oznacza on bowiem obecność aluminiowego radiatora o wadze 38 g. Wysokość tak

uzbrojonego dysku wynosi 20,4 mm, więc nie wszędzie da się go zainstalować. Chłodzenie jest bardzo skuteczne, bo **temperatura nośnika prze-ważnie utrzymuje się poniżej 40°C**, a dla dłuższej trwającego kopiowania (150 GB) osiągnęła wartość 52°C.

Od strony wydajnościowej MSI Spatium prezentuje się bardzo dobrze, choć zgodnie z dokumentacją jest słabszy niż w przypadku rywali bazujących na tym samym kontrolerze. Niższe osiągi widać w testach syntetycznych, chociaż zapis sekwencyjny jest prawie identyczny z wynikiem Kingstona. Od czołówki dysk najbardziej odstaje przy odczycie próbek 4K (wypada o kilkanaście procent słabiej) i w symulacji rzeczywistych zadań aplikacyjnych w PCMarku 10 – tutaj radzi sobie o ok. 20% słabiej. Kopiowanie plików z jednym wyjątkiem też jest nieco dłuższe –



o 9-17%, ale w wartościach bezwzględnych wygląda to tak, że plik 11,5 GB zamiast w rekordowe 4,8 s został powielony w 5,5 s, czy w innym przypadku zamiast 16,3 s zarejestrowałem 17,8 s. Natomiast **Spatium 480 HS pobija rekord czasu kopiowania katalogu o łącznej objętości 150 GB**, bo zrobił to w 71,3 s (dotychczas najlepszy wynik to 81,2 s). Nie mam wątpliwości, że jest to zasługa obecności radiatora, który nie dopuścił do przegrzania kontrolera.

Cena dysku jest tylko nieznacznie niższa niż obu szybszych SSD z Phisonem, więc można powiedzieć, że zakup się nie opłaca, gdyż tamte są szybsze. Spatium ma też wyraźnie

■ Wyraźnie widać, że dobry radiator pozytywnie wpływa na parametry pracy.

tańszą wersję bez radiatora, którą po prostu można wyposażyć w ten element samodzielnie. Niemniej jako kompletny produkt, zły w żadnym razie nie jest i dlatego otrzymuje rekomendację, a ja liczę na to, że wkrótce stanie się. ■ Tokamak

PODSUMOWANIE

■ **bardzo szybki nośnik** • rekordowe osiągi dla bardzo dużych plików i bardzo dobra wydajność przy kopiowaniu dużych i średnich plików • **potężny radiator**, więc nie ma problemów z utrzymaniem niskich temperatur • **limit TBW** nieco większy niż standard

■ **cena** • niespecjalnie się lubi z małymi plikami • po zapelnieniu osiągi spadają, ale w minimalnym stopniu

8+

Kingston Fury Renegade 2 TB

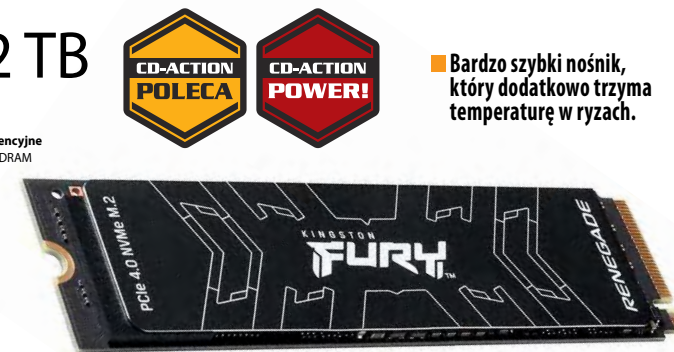
Cena: 1960 zł | Dostarczył: Kingston | www.kingston.com

PARAMETRY • Pojemność: 2000 GB • Format i sposób podłączenia: 2280, M.2 Gen 4.0 x4 NVMe 1.4 • Deklarowane transfery sekwencyjne odczyt/zapis: 7300/7000 MB/s • Deklarowane IOPS odczyt/zapis: 1 000 000/1 000 000 IOPS • TBW: 2000 TB • Inne: cache SLC, bufor DRAM DDR4, szyfrowanie 256-bit AES, cienka blaszka aluminiowa w roli radiatora • Gwarancja: 60 miesięcy

Dysk został wyposażony w cieniutki aluminiowy radiator, który wedle deklaracji producenta pokryty jest warstwą grafenu, a materiał ten ma o wiele lepszą przewodność cieplną niż aluminium. Jak takie podejście sprawdza się w praktyce – o tym nieco później. W testach sekwencyjnych w CrystalDiskMarku **dysk przekroczył zakładany transfer w odczycie i niewiele odbiegał od deklaracji w zapisie** (słabiej o niecałe 4%), ale nie jest najszybszy w naszym zestawieniu. Pobijał za to dotychczasowe rekordy Seagata'a FireCuda'y 530 przy próbkach 4K. Stempel na tym postawiły testy w programie AS SSD, bo znów nieznacznie, ale Fury Renegade okazuje się wydajniejszy od modelu FireCuda 530 – sprawdziany syntetyczne zaliczone na szóstkę.

W kopiowaniu bywa różnie: czasem jest najlepszy w stawce (kopiowanie

pliku o objętości 37,5 GB zajęło Kingstonowi 16,3 s, a takiego o objętości 11,5 GB zaledwie 4,8 s), czasem tuż za najlepszymi (katalog z 3,4 tys. plików o łącznej objętości 11,6 GB w 13,5 s, a rekord do 12,3 s), a niekiedy oddaje pole (**nie radzi sobie z dużą liczbą małych plików, jest tu co najwyżej średniakiem**). Także starcie z powieleniem dziewięciu plików o sumarycznej wielkości 150 GB wypadło słabo, bo inne modele są szybsze: 94 GB danych skopiował z prędkością ok. 2,3 GB/s, a potem miał wahania między 680 MB/s a 1,06 GB/s, co na pierwszy rzut oka wydawało się kłopotem z utrzymaniem odpowiedniej temperatury. Pomiar jednak wykazał jedynie 61°C, więc przyczyna leży gdzie indziej. Zresztą przy ciągłym obciążeniu podczas zapalniania dysku zarejestrowana wartość temperatury to 75°C, ale oczywiście wszystko odbywało się dużo wolniej.



Można więc powiedzieć, że radiator spełnia swoją funkcję w tym sensie, że podczas normalnej pracy nie ma kłopotu z przegrzewaniem, bo oprogramowanie dysku nie dopuszcza do takiej sytuacji – rzecz jasna dzieje się to kosztem osiągnięć. **Renegade zyskałby chyba na tym, gdyby po prostu założył mu solidny radiator i zdjąć tak ścisły kaganiec programowy**. Przy zapelnieniu ten SSD zachowuje się bardzo dobrze. Zwalnia w stopniu minimalnym i zachowuje relacje względem konkurencji z pustego nośnika.

W sumie ocena całościowa Kingstona jest oczywiście pozytywna, ale

■ **Bardzo szybki nośnik**, który dodatkowo trzyma temperaturę w ryzach.

mając porównanie przede wszystkim z modelem FireCuda 530, czuję niedosyt, bo widać, że dało się to zrobić lepiej. Tym bardziej z tego względu, że oba te SSD kosztują w tej chwili praktycznie tyle samo – rzecz jasna są drogie – i w tej sytuacji lepiej wypada konkurent. ■ Tokamak

PODSUMOWANIE

■ **bardzo szybki nośnik** • **bardzo dobra wydajność** przy kopiowaniu dużych i średnich plików • **nie grzeje się** • **większy niż standardowo limit TBW**

■ **cena** • słabo wypada w konfrontacji z małymi plikami • choć się nie przegrzewa, to transfery spadają • minimalnie zwalnia po zapelnieniu

8+

PLATFORMA TESTOWA | Płyta główna: Asus ROG Strix X570-E Gaming | Procesor: AMD Ryzen 9 5900X | Chłodzenie: SilentiumPC Navis Evo ARGB 360 V2 | Pamięć: XPG Spectrix D60G DDR4 2 x 8 GB 4133 MHz @3600 MHz | Karta graficzna: Gigabyte RTX 2080 Ti Gaming OC 11G | Dyski: Viper VPN100 NVMe 2 TB | Obudowa: SilentiumPC Signum SG7V EVO TG ARGB | Zasilacz: Chieftec GPS-1000C

iiyama G-Master GB2770QSU

Cena: 1700 zł | Dostarczył: iiyama | www.iiyama.com

PARAMETRY • Przekątna: 27 cali • Proporcje ekranu: 16:9 • Rozdzielczość: 2560 x 1440 • Matryca: Fast IPS, matowa, podświetlenie LED • Odświeżanie: 165 Hz, FreeSync Premium Pro • Kontrast: 1000:1 typowy, 80 000 000:1 dynamiczny • Czas reakcji: 0,5 ms MPRT • Złącza: HDMI 2.0, DisplayPort 1.4, 2 x USB 3.0, wyjście słuchawkowe • Zużycie energii (maks./min.): 35/0,5 W • Inne: pivot, VESA, tryby gier, Black Tuner, HDR 400 • Wymiary: 614 x 409,5 x 256 mm • Waga: 5,4 kg

Jeśli szukacie ekranu do grania w QHD, to iiyama ma zabawkę, która w zupełności was zadowoli. GB2770QSU jest monitorem stworzonym z wykorzystaniem matrycy Fast IPS o czasie reakcji 0,5 ms MPRT i odświeżaniu 165 Hz – co przy wiel-

kości ekranu 27" sprawia, że dostajemy urządzenie o optymalnie dobranych parametrach użytkowych. Co jednak ważniejsze – dobrze sobie radzi z odwzorowaniem barw. Po wyjęciu z pudełka Delta E 2000 wynosi 3,18, a matryca cechuje się 139% pokryciem BT.709 oraz 93,4% DCI-P3. Ogółem jest więc bardzo dobrze, bo G-Master **zostawia tym samym w tyle sporą część gamingowych ekranów i od biedy sprawdza się również przy mniej zobowiązującej pracy z grafiką.** Jeśli zaś chodzi o podświetlenie matrycy, to w przypadku czerni różnica między najciemniejszym (lewy górny róg) a najjaśniejszym (prawy dolny róg) fragmentem ekranu wynosi 13% – wypada to

więc dość przeciętnie. Ogółem dół jest nieco jaśniejszy, co widać też zresztą w przypadku pomiarów poziomu jasności bieli – ale tutaj maksymalne różnice wynoszą 8%. W monitorach gamingowych to jednak nie jest nic zdrożnego. Minimalna jasność natomiast to 90 nitów – spokojnie więc można popracować w nocy. Maksimum w trybie HDR to ok. 540 nitów.

Użytkowo jest w porządku. Jeśli miałbym wskazać najsłabszą część, to jest to dość standardowe, by nie rzec – **staroświeckie menu ekranowe, którego obsługa wymaga klikania po różnych przyciskach;** chciałbym, by iiyama w końcu odkryła istnienie dżojstika. Poza tym – nie ma się za bardzo do czego przyczepić. Mamy hub USB, nie zabrakło pivota, który przy zastosowanej tu matrycy sprawdza się bardzo do-

brze, są i wbudowane głośniki – tyle że tradycyjnie należy je traktować jako ciekawostkę.

Cenowo, zważywszy na możliwość, jest w porządku. Owszem, kupimy taniej ekrany o bardzo podobnych podstawowych parametrach, iiyama jednak ma wszystko na swoim miejscu i nie żałowałbym takiej kwoty, sięgając po pudełko z tym monitorem w sklepie.

■ Krigor

PODSUMOWANIE

- świetny obraz • szybka matryca
- przyjemna dla oka, klasyczna forma
- hub USB 3.0 • optymalne połączenie rozdzielczości, szybkiego odświeżania i wielkości ekranu • wbudowane głośniki
- da się kupić taniej ekrany o podobnych podstawowych parametrach
- głośniki to ciche bzyczeki
- trochę nierówne podświetlenie matrycy

9



■ Niby gamingowy, a popracować też można.

Sony Bravia XR-55A80J

Cena: 8499 zł | Dostarczył: Sony | www.sony.pl

PARAMETRY • Rok modelowy: 2021 • Przekątna: 55 cali (dostępne też 65 i 77) • Rozdzielczość: 3840 x 2160 • Typ wyświetlacza: OLED • Odświeżanie: do 120 Hz • Złącza: 2 x HDMI 2.1, 2 x HDMI 2.0 (w tym 1 x eARC/ARC), 3 x USB, 2 x satelitarne (w tym DVB-T2), antenowe, optyczne, słuchawkowe, LAN, AV • Dźwięk: 2 x głośniki, 2 x subwoofer • Zużycie energii (maks./min.): 106/0,5 W • Inne: Chromecast, Google TV, pilot z obsługą głosową, Bluetooth, obsługa Dolby Audio i Dolby Atmos • Wymiary: 122,7 x 71,2 x 5,3 cm (bez podstawy) • Waga: 17,8 kg (sam telewizor), 25 kg (z podstawką)

Telewizor A80J to jeden z hitów w katalogu Sony, zarówno jeśli chodzi o popularność, jak i jakość. W tegorocznej ofercie firmy wśród modeli z ekranem OLED wyżej stoi już tylko A90J, ale dla większości typowych użytkowników różnice są raczej drobne.

Montaż sprzętu w wersji stojącej to dosłownie kilka ruchów. Zamiast zestawów śrubek mamy dwie szyny, które wpinamy „na kliknięcie”. Podstawę można zamocować na kilka sposobów – np. by ekran był nisko nad blatem lub została przestrzeń na soundbar. Swoją drogą, dla wielu osób zewnętrzne źródło dźwięku może okazać się zbędne. **Wbudowane głośniki i subwoofery, jak na swoje możliwości, sprawują się znakomicie – zwłaszcza w grach.**

Telewizor oparty jest na systemie Android TV, ale zamiast autorskiego

interfejsu Sony mamy Google TV. Wygląda jak każdy inny OS, ma jedynie wgraną odgórnie, mało interesującą w Polsce apkę (również o nazwie Google TV), która w wersji telewizyjnej i smartfonowej służy głównie do wypożyczania filmów. Bardziej cieszę się wbudowany asystent i pilot z obsługą głosową, co pozwala błyskawicznie odpalić konkretny film czy serial.

Jakość w filmach to najwyższa liga. Matryce OLED niezmiennie dostarczają diabelnie wyrazisty obraz, z perfekcyjną czernią, a co za tym idzie – fantastycznym kontrastem względem bieli i innych kolorów, również w sytuacji, gdy obraz zaburzany jest przez padające na ekran światło dzienne lub sztuczne. Nie inaczej jest tutaj: filmy i serie wyglądają już nieźle przy oglądaniu w trybie Normalnym, ale tryb Kinowy fantastycznie podbija kolory w ciemnych scenach.



■ Świetna jakość obrazu i duże możliwości nie tylko w grach.

Stoi za tym hardware i software Sony, w tym procesor kognitywny XR czy technologia Bravia XR.

Jeśli chodzi o gry, mamy tutaj komplet topowych możliwości, czyli 4K, 120 Hz i HDR naraz (przy wyłączonym Dolby Vision). Taka konfiguracja działa zarówno na PS5, jak i XSX. Brakuje jedynie obsługi VRR w tym drugim (ma pojawić się w przyszłości). Wrażenia są niezmiennie – Forza Horizon 5, Kena: Bridge of Spirits czy nowy Ratchet & Clank to perfekcyjna płynność, w której nie widać smużenia

czy tearingu. Sony A80J to **ekstraklasa i zero kompromisów**, zarówno w kwestii filmów, jak i gier. A przeceny pozwalają oszczędzić nawet kilka tysięcy złotych.

■ b-side

PODSUMOWANIE

- telewizor, który ma niemal wszystko • jednoczesna obsługa 4K, 120 Hz i HDR • jakość obrazu i dźwięku • pilot z obsługą głosową
- brak VRR w przypadku XSX • czemu PS5 i Switch są podpisane na liście podłączonych konsol, a XSX nie?

9

Genesis Zircon X 10th Anniversary Edition

Cena: 270 zł | Dostarczył: Genesis | www.genesis-zone.com

PARAMETRY • Liczba przycisków: 6 (wszystkie programowalne) plus rolka • Długość kabla: 1,8 m • Rodzaj sensora: optyczny PAW3370, do 19 000 dpi, 400 ips, 50 g • Częstotliwość aktualizacji: do 1000 Hz • Sposób podłączenia: dongle USB, kabel USB • Inne: oprogramowanie, wymienny panel wierzchni, drugi komplet ślizgaczy, naklejki na boki i przyciski, makra, sznurówkowy kabel w opcji, wbudowana pamięć, przełączniki Kaiih 80 mln kliknięć, akumulator do 80 h • Wymiary: 118 x 61 x 39 mm • Waga: 73 g

Firma Genesis kończy 10 lat. Z tej okazji producent przygotował myszkę Zircon X – i co tu dużo mówić, to najlepszy gryzoń tej marki i jednocześnie urządzenie, które z powodzeniem rzuca wyzwanie największym konkurentom. Zircon X jest bezprzewodową myszką o wadze 73 gramów – jak więc można przypuszczać, mamy do czynienia z konstrukcją ażurową. Jeśli jednak ktoś ma trypofobię, może sięgnąć do opakowania i zamienić wierzchnią pokrywę na pełną. W pudełku znajdziemy również drugi komplet ślizgaczy oraz specjalne naklejki na boki i główne przyciski. Gryzonia podłączymy przez adapter USB, który kryje się w specjalnej kieszonce na grzbiecie, lub sznurówkowym kablem – w obydwu przypadkach urządzenie działa wyśmienicie.

W kwestii użytkowej nie mam żadnych zastrzeżeń. To mniejsza myszka:

pod względem tego, jak się jej używa i jak leży w dłoni, do złudzenia przypomina prezentowanego jakiś czas temu na łamach CD-Action Razera Viper Mini. Docenić trzeba **wyśmienity wygląd, bardzo dobre spasowanie elementów, jak również estetyczne podświetlenie**, na które składa się iluminacja rolki, biegnący dolną krawędzią pasek LED oraz kryjące się pod kratownicą logo producenta. Całość jest oczywiście konfigurowalna – służy do tego oprogramowanie, gdzie również zmienimy obłożenie klawiszy, czułość (co 50 punktów), a także ustawimy makra, LOD oraz (jeśli ktoś potrzebuje) włączymy jitter i angle snapping. Oczywiście praca sensora PAW3370 nie pozostawia żadnego pola do krytyki.

Przyznaję, jestem pod wrażeniem – **jeśli producent pójdzie w kolej-**



■ **Najlepsza myszka w historii marki Genesis.**

nich swych sprzętach tą drogą, to śmiało może powalczyć z najlepszymi. Tym bardziej że myszka nie jest na tle renomowanej konkurencji dojmująco droga – 270 zł to uczciwa kwota zakupu. Problem może być jedynie z dostępnością – gryzoń pojawił się na rynku w limitowanej liczbie 1000 sztuk. Pierwsza partia pewnie już się wyprzedała, kolejna ma trafić do sklepów w drugiej połowie stycznia. Jak ktoś chce kupić – musi polować. ■ **Krigo**

PODSUMOWANIE

■ **świąteczny kształt • niewielka waga • atrakcyjny wygląd • precyzyja bez zarzutu • bogata zawartość opakowania • oprogramowanie • schowek na adapter USB**

■ **raczej nie dla ludzi, którzy lubią duże myszki • na upartego: wtyczka kabla podpiętego do myszki jest bardzo wyszczupiona do przodu**



SteelSeries Aerox 3 Wireless

Cena: 410 zł | Dostarczył: SteelSeries, www.steelseries.com

PARAMETRY • Liczba przycisków: 6 (wszystkie programowalne) plus rolka • Długość kabla: 1,8 m • Rodzaj sensora: optyczny SteelSeries TrueMove Air, do 18 000 dpi, 400 ips, 40 g • Częstotliwość aktualizacji: do 1000 Hz • Sposób podłączenia: dongle USB, kabel USB, Bluetooth • Inne: oprogramowanie, podświetlenie RGB, akumulator do 80 h (2,4 GHz) lub do 200 h (Bluetooth), przełączniki mechaniczne SteelSeries 80 mln kliknięć, IP54 • Wymiary: 120,5 x 58 x 38 mm • Waga: 68 g

To druga już edycja myszki Aerox 3 rodem ze SteelSeries – czyli ciąg dalszy romansu „pomarańczowych” z ażurami. I ponownie: jest bardzo dobrze. Przedstawiony tu model jest bezprzewodowy (da się też kupić wersję z kablem, oczywiście taniej, bo za ok. 300 zł), do tego wyposażono go w sporo bajerów, o które trudno podejrzewać konstrukcję zamkniętą w ledwie 68 gramach masy.

Przed wszystkim mysz jest odporna na kontakt z cieczą – producent chwali się zgodnością z normą IP54, co w tłumaczeniu z technicznego na ludzki oznacza **zabezpieczenie przed pyłem oraz przed zalaniem przy strumieniu wody padającym pod dowolnym kątem**. Przyznamy: to myszka z dziurami w obudowie – cecha ta jest więc tym bardziej godna podkreślenia.

Gryzoń może porozumiewać się z komputerem na trzy sposoby: z wykorzystaniem adaptera USB, odpinanego kabla lub przez protokół Bluetooth – w tym ostatnim przypadku akumulator wytrzyma do 200 godzin użytkowania. Jeśli wybierzemy bezprzewodową komunikację przez port szeregowy, żywotność spada do 80 godzin – wciąż jednak jest to świetny wynik. Przełącznik trybów znajdziemy pod myszką.

W komplecie dostajemy oprogramowanie SteelSeries GG, które pozwala ustawić podświetlenie – mamy tu trzy strefy iluminacji, co świetnie widać na pasku biegnącym dolną krawędzią wzdłuż niemal całego obrysu urządzenia. Ponadto skonfigurujemy makra, a także zdefiniujemy zasady oszczędzania energii, wybierając czas przygaszenia podświetlenia, jak również



■ **Dobry akumulator, odporność na zachłapania i niewielka masa.**

Na temat dokładności nie ma sensu się rozwodzić – wystarczy napisać, że trudno wskazać wady urządzenia. Myszka przy tym świetnie leży w dłoni i jest nieznacznie tylko większa od opisywanej wyżej. Ale niestety wyraźnie droższa. Płacimy jednak w tym przypadku za cechy dodatkowe, których próżno szukać u konkurencji. Jeśli to według was uzasadnia wyższy wydatek – można kupować. ■ **Krigo**

PODSUMOWANIE

■ **wygodna • precyzyjna • lekka • nieźle wygląda • dobry akumulator • szybkie ładowanie • Bluetooth • IP54**

■ **cena • na upartego: w trybie przewodowym kabel wyraźnie wystaje z tyłu urządzenia**



czas uśpienia. Znajdziemy też standardowe dla SteelSeries ustawienia akceleracji, angle snappingu czy częstotliwości komunikacji.

Razer Kraken V3 HyperSense

Cena: 530 zł | Dostarczył: Razer | www.razer.com

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: 20 Hz – 20 kHz • Przetworniki: 50 mm • Długość kabla: 2 m • Sposób podłączenia: USB • Wbudowany mikrofon: tak, odpinany • Inne: na muszli regulacja głośności, wyłącznik mikrofonu, wyłącznik i regulacja siły haptki, obsługa Razer Synapse, THX Spatial Audio, podświetlenie RGB • Waga: 344 g

Osobliwe słuchawki, w których producent próbuje połączyć tradycyjny dźwięk z wibracjami mechanicznymi. Niby żadna nowość, gdyż pierwszy sprzęt tego rodzaju pojawił się na rynku lata temu – tym razem jednak sprawa wygląda nieco inaczej. Za powstawanie drgań odpowiadają tutaj bowiem przetworniki haptyczne nowej generacji. Każda z muszli jest wyposażona w niezależnie działający „motorek” Lofelt L5 – mamy tu więc drgania w stereo. Mało tego – podstawą ich reprodukcji nie jest sygnał 60 Hz, jak dotychczas, a szerszy, bo w zakresie 20-200 Hz. Skutkuje to o wiele naturalniejszymi i bardziej kierunkowymi drganiami, które fajnie współgrają z dobiegającym do naszych uszu dźwiękiem. Na prawej muszli mamy do dyspozycji przycisk regulujący natężenie wibracji: możemy je wyłączyć lub wybrać jedną z trzech

pozycji – czyli delikatne, średnie i mocne. Poza oczywistymi kwestiami związanymi z wygodą fakt ten należy docenić z innego względu: haptyka jest niezależna od oprogramowania. Możemy więc podłączyć słuchawki do dowolnego komputera czy konsoli, a wibracje i tak będą obsługiwane. Praktyka pokazuje, że to dobry system – **w porównaniu do poprzedniej generacji drgania są subtelniejsze, obejmują szersze spektrum i faktycznie działają w stereo**. Jeśli tylko nie ustawicie najintensywniejszego ich poziomu, który sprawia, że przy łupnięciach basu dzwonią zęby, to efekt jest przyjemny i nie drażni, ciekawie podkreślając niższe tony – czy to w muzyce, czy w grach lub podczas oglądania filmów.

Oczywiście z oprogramowania Razer Synapse możemy skorzystać tak

■ Dobre słuchawki ze świetnym systemem drgań.

czy inaczej. Software nie tylko umożliwia dostosowanie wibracji, dublując funkcje wspomnianego wcześniej przycisku, ale i da się tam ustawić nieźle wyglądające podświetlenie muszli (logo producenta + pierścienie), a także zmodyfikować brzmienie. Tutaj możemy posilkoować się korektorem oraz funkcjami podbicia basów, czyszczenia komunikacji audio czy ujednolicenia poziomów głośności. **Nie zabrakło też, rzecz jasna, dźwięku przestrzennego THX Spatial Audio**. Bez tych wszystkich dodatków pod względem jakości dźwięku nowe Krakeny nie są tak złe, jak chcieliby nienawistnicy produktów audio tej marki. Dźwięk jest ciepły, czuć więc dominację niższych tonów, choć w jazzie już trochę brakowało

mi większej ich subtelności. Nie są to słuchawki audiofilskie, ale w grach, filmach i ogólnie szeroko pojmowanej rozrywce sprawdzą się bez zarzutu. Tym bardziej że są całkiem wygodne.

■ Krigor

PODSUMOWANIE

■ przyzwoity dźwięk • wygodne • rewelacyjna haptyka • spore możliwości softu • drgania działają również bez oprogramowania • estetyczny wygląd

■ jak kogoś wibracje nie kręca, to podobne słuchawki można kupić taniej

8

SteelSeries Arctis 7P+ Wireless

Cena: 900 zł | Dostarczył: SteelSeries | www.steelseries.com

PARAMETRY • Przeniesione częstotliwości: 20 Hz – 20 kHz • Przetworniki: 40 mm • Długość kabla: 1,7 m • Sposób podłączenia: bezprzewodowo, kabel USB • Wbudowany mikrofon: tak, chowany • Inne: akumulator do 30 h, obsługa PC, PS5 (Tempest 3D), PS4, Maca, Oculus Questa, Switcha, Androida; na muszlach przycisk zasilania, wyłącznik mikrofonu, regulacja głośności, podsłuch otoczenia, obsługa SteelSeries GG • Waga: 354 g

Niech was nie zwiedzie nazwa i utrzymany w stylistyce PlayStation 5 wygląd nowych słuchawek. Choć powstały z myślą o najnowszej konsoli Sony i są zgodne z zastosowaną tam technologią Tempest 3D AudioTech, najnowsze „muszle” SteelSeries również dobrze podłączymy także do innych platform. Działają z pecetem, komputerami Apple’a, Switchem, PS4, a nawet Androidem. Mnie „kupili” właśnie z tego względu, że **podłużny adapter USB-C bardzo dobrze pasuje do smartfona i podczas testów mogłem swobodnie przetrzącać się między trzema najważniejszymi dla mnie platformami**. Każdorazowo na baterii wytrzymały trochę mniej niż deklarowane 30 godzin – tutaj siłą rzeczy wiele zależy od poziomu głośności. Zresztą nawet jak się rozładują, to 15 minut „na kablu” pozwala na trzy godziny

działania – energię uzupełnimy więc błyskawicznie.

Ergonomia? Świetna! Klasyczny pałąk z elastycznym napinaczem udoskonalono tutaj w ten sposób, że ten ostatni został wyposażony w rzepy – nie ma więc problemu z odpowiednią regulacją. Muszle z kolei wyłożono oddychającą, przyjemną w dotyku tkaniną. Co prawda mamy przez to gorszą izolację od otoczenia, jednakowoż uszy nie grzeją się tak jak w przypadku syntetycznej skóry i grać można godzinami.

Cieszą dodatki: na prawej muszli znalazło się pokrętło głośności podsłuchu otoczenia, znajdziemy tam również przycisk zasilania, pełniący rolę guzika funkcyjnego, gdy słuchawki pracują ze smartfonem. Na lewą muszlę z kolei trafił wyłącznik mikrofonu oraz przyjemne w do-

■ Zapewniają dobrą jakość dźwięku, a zgodność z PS5 nie przekreśla wyjątkowej wszechstronności.

tyku pokrętło głośności. Mikrofon, mówiąc nawiasem, jest wysuwany, a dodatkowo jego pracę sygnalizuje dioda umieszczona na końcu elastycznego pałąka. Nie zabrakło portu USB-C do ładowania, złącza do transmisji przewodowej oraz wyjścia mini-jack, które służy do współdzielenia sygnału audio z innym zestawem słuchawkowym „po sąsiedztwu”.

Grają świetnie – oczywiście **mamy tu do czynienia z gamingową charakterystyką V**, ale słuchawki moim zdaniem **jak najbardziej nadają się do muzyki** ze względu na przyjemny bas, który nie psuje reszty pasma. Sopran wypadać naprawdę dobrze. Pozostaje kwestia ceny. Dzięki stówce to nie w kij dmuchał – cenę zapewne dodatkowo podbijają opłaty licencyjne Sony. Jak ktoś nie ma PS5, to pewnie rozsądniej będzie

kupić coś innego – uniwersalny charakter zestawu docenić jednak trzeba tak czy inaczej.

■ Krigor

PODSUMOWANIE

■ wszechstronność • bardzo wygodne • bardzo dobra jakość dźwięku • dobre oprogramowanie • niezły akumulator i szybkie ładowanie

■ cena • na upartego: szkoda, że nie ma też Bluetootha

8

DJI OM 5

Cena: 730 zł | Dostarczył: DJI ARS | www.dji-ars.pl

PARAMETRY • **Stabilizacja:** 3-osiowa • **Zakres ruchów:** poziomy -161,2° do 172,08°, pionowy -127,05° do 208,95°, wychył -101,46° do 229,54° • **Sterowanie:** suwak zoom, włącznik/zmiana trybu foto-wideo, czterokierunkowy joystick, spust blokady/centrowania, przycisk zmiany aparatu i orientacji, przycisk nagrywania • **Łączność:** Bluetooth 5.0 LE, USB-C (ładowanie) • **Akumulator:** Li-ion 1000 mAh, 7,74 Wh, ok. 6 h pracy, ok. 2 h ładowanie • **Inne:** w zestawie gimbal, przykręcany statyw (uniwersalny gwint), pokrowiec, magnetyczna klamra na smartfona, gumowa nakładka do klamry, opaska, kabel zasilający; oprogramowanie m.in. z funkcjami Active Track 4.0, ShotGuides, panoramy, timelapse; wbudowany wysięgnik, magnetyczne mocowanie telefonu przez klamrę, składana konstrukcja, wskaźnik stanu akumulatora, sygnalizacja pracy • **Wymiary:** 264,5 x 111,1 x 92,3 mm (rozłożony), 174,7 x 74,6 x 37 mm (złożony), 67,8 x 40 x 18 mm (klamra) • **Waga:** 290 g (gimbal), 34 g (klamra)

Każdy, kto próbował rejestrować pozbawiony drgań materiał wideo z ręki, wie, jak jest to trudne – i prędzej czy później albo klnie na kieszko na ogół działającą stabilizację w smartfonie, albo kupuje gimbal, np. takiego jak DJI OM 5. Piątka w nazwie sugeruje, że to kolejne urządzenie z serii. I rzeczywiście: **w stosunku do poprzednika mamy dwie rzucające się w oczy zmiany. Pierwsza to wbudowany selfie stick, druga – mniejszy akumulator.** Cóż, coś za coś – ale tak źle nie jest, gdyż ogniwo 1000 mAh tak czy inaczej pozwoli na ok. 6 godzin pracy urządzenia.

Sam gimbal jest urządzeniem wygodnym, przemyślanym i prostym w obsłudze. Telefon mocujemy, korzystając z magnetycznej klamry. Cała operacja zajmuje kilka sekund. Potem

wystarczy sparować obydwa urządzenia, korzystając z protokołu Bluetooth i... możemy nagrywać. Warto również zainstalować opcjonalną aplikację DJI Mimo – trzeba ją jednak ręcznie pobrać ze strony producenta (w Google Play jej nie znalazłem). Ręczona apka pozwala np. śledzić ruchome obiekty, w prosty sposób stworzyć panoramę, timelapse itp., a także wprost zasypuje nas podpowiedziami i wskazówkami, które na początek są całkiem pomocne. Powróćmy jednak do samego urządzenia.

Uruchomiony OM 5 **będzie stabilizować pozycję smartfona, utrzymując go w pozycji „na wprost” niezależnie od ruchów użytkownika.** Do tego mamy możliwość zablokowania obrotu poprzez naciśnięcie spustu, możemy też szybko wycentrować

obiektyw. Ręczne korekty kierunku nagrywania umożliwia grzybek podobny do analoga z pada. Część przycisków na korpusie urządzenia jest obłożona podwójnie i pozwalają one np. przesuwać się między robieniem zdjęć i nagrywaniem wideo, a także zmieniać orientację telefonu lub wybierać, z której kamery smartfona chcemy skorzystać. Łatwo wykadrujemy też fotę dzięki suwakowi przybliżenia. Całość pracuje bez zastrzeżeń, choć sporo zależy również od przyzwyczajenia użytkownika. Ja z początku trzymałem urządzenie pod kątem, przez co zakres ruchu gimbalu w pionie był ograniczony – podczas użytkowania trzeba o tym po prostu pamiętać i utrzymywać OM 5 prosto.

To interesująca zabawka, która zaawansowanie poprawia jakość reje-



■ **Świetnie działający gimbal o intuicyjnej obsłudze.**

strowanych materiałów. Sprzęt jest nastawiony raczej na turystę i młodszego użytkownika – o czym świadczy obecność zarówno kijka do selfie, jak i dokreślonego trójnoga w zestawie. Sprawdź się jednak u każdego – tyle że ludzie z większymi wymaganiami mogą zateśnić do mocarnego akumulatora z DJI OM 4. ■ **Krigror**

PODSUMOWANIE

■ **bardzo wygodny • stosunkowo lekki • trójnóg w zestawie • intuicyjna obsługa • kryjący się w obudowie selfie stick**
■ **akumulator mniejszy niż w przypadku poprzednika • aplikacja sterująca nie ma w Google Play**



HyperX CloudX Stinger Core Wireless

Cena: 450 zł | Dostarczył: HyperX | www.hyperxgaming.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 40 mm • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** Xbox Wireless Protocol • **Wbudowany mikrofon:** tak, odchylany • **Inne:** na prawej muszli mikser czatu i parowanie, na lewej muszli wyłącznik, regulacja głośności i gniazdo ładowania, mikrofon wyciszany przez podniesienie, akumulator 17 h • **Waga:** 270 g

Projektując sprzęt pod daną platformę, można zadbać o jego uniwersalny charakter, jak choćby zrobiło to SteelSeries w przypadku słuchawek przedstawianych obok. Można też postawić na specjalizację i nie przejmować się całą resztą – dokładnie tak postąpił HyperX z zestawem Stinger Core Wireless. Są to więc słuchawki **ściśle przeznaczone do współpracy z Xboxami**, a konkretnie – z modelami One oraz Series X i S. Z tego względu sprzęt korzysta z bezprzewodowej łączności Xbox Wireless Protocol. Ma to swoje plusy w postaci choćby bezproblemowego parowania, jak również braku opóźnień, ale i minusy – tutaj trzeba podkreślić, że nie da się sparować słuchawek z cymkolwiek innym.

W kwestii wykonania mam mieszane uczucia. Na początek wypa-

dałoby pochwalić: to całkiem lekki model, który dobrze leży na głowie. Można go używać przez dłuższy czas bez poczucia dyskomfortu, choć pałąk nie odchyła się na boki aż tak bardzo, jak bym chciał. Niezależnie od regulacji wysunięcia muszli po pewnym czasie czuć lekki ucisk pod uszami. Tutaj jednak sporo zależy od indywidualnych preferencji, które u mnie zostały zapewne zaburzone na tle populacji przez mój wielki łeb. Bardziej już obiektywnie pojmowane zastrzeżenia można mieć pod względem jakości wykonania. Redukując masę urządzenia, siłą rzeczy trzeba było pójść na jakieś kompromisy – tutaj znalazły one odzwierciedlenie w klasie wykorzystanego do produkcji tworzywa. Co tu dużo mówić: Stinger Core Wireless **sprawiają wrażenie tanizny.** Plastik nie prezentuje się zbyt pewnie, muszle nieprzyjemnie

■ **Dźwiękowy „wół roboczy” dla Xboxa – ogólnie OK, tyle że ciut za drogi.**



uderzają o pałąk, w przypadku tego ostatniego zaś na mocowaniach widelców muszli są niewielkie luzy. Wygląda to wszystko dość przeciętnie, a oszczędności w cenie za bardzo nie widać.

Na szczęście słuchawki **nie zawodzą ani pod względem jakości audio, ani w kwestii mikrofonu.** Do konsoli pasują też jak ułamek – jeśli więc stanowią,

to można kupować. Premierowa cena jest bowiem moim zdaniem przesadzona. ■ **Krigror**

PODSUMOWANIE

■ **świetnie działa z Xboxami • przyzwoity dźwięk • dobry mikrofon • wygodne i lekkie**
■ **przeciętne wykonanie • da się je podłączyć tylko do Xboxów • trochę za drogie**



Teleskop Jamesa Webba

10 miliardów dolarów poleciało w kosmos

■ Patrzy w gwiazdy: **Krigror**

Na zmontowanym teleskopie Jamesa Webba najpewniej nikt Dooma nie próbował uruchamiać – sądzą jednak, że dałoby się to zrobić bez większych problemów. To w końcu najdroższe urządzenie tego typu, jakie wysłamy w kosmos.

Jako największy chyba redakcyjny entuzjasta badań kosmosu i właściciel amatorskiego teleskopu, od lat już śledzę telenowelę pod tytułem „robimy następcę Hubble’a”. A że urządzenie zostało już wysłane daleko w przestrzeń kosmiczną – okazja jest wręcz wyborna, by ten temat poruszyć. Ale nie tylko dlatego. Główny powód jest taki, że nic podobnego do teleskopu Webba wcześniej nie powstało, **jeśli więc urządzenie nie zawiedzie – zyskamy narzędzie, które pokaże nam początki kosmosu.**

Astronomiczne koszty

Z dzisiejszej perspektywy początkowe założenia konstrukcyjne następcy teleskopu Hubble’a wydają się śmieszne. Myśleć o nim zaczęto bardzo szybko, bo już w połowie lat 90. Zakładano wówczas, że wszystko pójdzie z górki i sprzęt zacznie działać w 2007 roku, będzie wyposażony w zwierciadło główne o średnicy ośmiu metrów, a koszty budowy zamkną się w 500 mln dolarów. Zapewne nikt wtedy nie zdawał sobie sprawy, jak bardzo przedsięwzięcie

odwlecze się w czasie i o ile wzrosną nakłady finansowe.

Po trwających całe lata przepychankach związanych ze specyfikacją urządzenia i wyszarpywaniem od amerykańskiego Kongresu coraz większych kwot stanęło na zmianie założeń konstrukcyjnych. Ostatecznie średnicę zwierciadła głównego (czyli instrumentu, który odpowiada za „zbieranie” światła – im jest większe, tym lepiej, mówiąc w skrócie) zmniejszono do 6,5 m, koszty finalnie zamknęły się zaś w **10 mld dolarów. Jak duża jest to kwota? W przybliżeniu można rzec, że budżet Polski jest... jedynie dziesięciokrotnie większy.**

zupełnie nowa konstrukcja

Jak się okazało, nawet wspomniana mniejsza średnica zwierciadła głów-

nego była zbyt duża, by teleskop mógł przybrać formę zbliżoną do teleskopu Hubble’a. Z tego względu JWST (James Webb Space Telescope) musiał zostać zaprojektowany od podstaw w zupełnie inny sposób. Konieczne stało się zastosowanie składanego, zbudowanego z sześciokątnych segmentów lustra. W toku badań okazało się, że najlepszym materiałem do ich wykonania jest beryl, który cechuje się świetną odpornością mechaniczną w stosunku

piłeczka golfowa), pokrywając nim ok. 25 m² zwierciadła.

Produkcja zwierciadła teleskopu trwała osiem lat. Składa się ono z osiemnastu segmentów, każdy zaś wraz z oprzyrządowaniem waży niecałe 40 kg, z czego ok. 20 kg przypada na sam beryl. Jak nietrudno policzyć – razem to ok. 700 kg. Sporo? Niekoniecznie! Lustro Teleskopu Hubble’a przy średnicy 2,4 m waży 828 kg. Obydwa instrumenty mają więc porównywalną masę, ale ten nowy cechuje się niemal sześciokrotnie większą powierzchnią zbiorczą – co przy obserwacjach kosmicznych ma znaczenie z grubsza takie samo jak dobra karta graficzna w graniu.

Aparatura teleskopu Webba teoretycznie dostrzegłaby z Księżyca trzmiela na Ziemi.

do swej niewielkiej masy, dobrze też utrzymuje kształt w szerokim zakresie temperatur. Tyle że zupełnie nie nadaje się do pełnienia funkcji lustra. Dlatego oszlifowane berylowe segmenty pokryto warstwą złota o grubości 100 mikronów – ogółem w toku produkcji zużyto 48 g tego cennego surowca (czyli tyle, ile waży

Ogółem JWST waży 6,5 tony, czyli niemal dwukrotnie mniej od swojego utytułowanego poprzednika o masie 11,11 tony. Co, jak się okazuje, ma kolosalne znaczenie.

Przed wędrowką w kosmos

Im mniejsza masa, tym łatwiejsze i tańsze jest wyniesienie ładunku



■ Wizualizacja teleskopu w przestrzeni kosmicznej. My najpewniej nie zobaczymy go w takiej formie.

Zdjęcie: NASA/GSFC/CIU/Adriana Manrique Gutierrez

słoneczny odpowiedzialny za zasilanie, uruchomiono antenę potrzebną do komunikacji z Ziemią i wprowadzono kluczowe dla powodzenia misji korekty trajektorii. To jednak dopiero początek czasochłonnej procedury związanej z uruchomieniem kosmicznego obserwatorium. Wkrótce też

zostaną naniesione dalsze korekty kursu, rozłożą się również osłona termiczna i radiatory odpowiedzialne na chłodzenie aparatury. W ciągu następnego miesiąca to samo stanie się ze zwierciadłem wtórnym oraz dwoma skrzydłami zwierciadła głównego. Proces schładzania teleskopu potrwa kilka kolejnych tygodni.

Dopiero wówczas będzie można przeprowadzić pierwsze testy w przestrzeni kosmicznej, w międzyczasie nastąpi zaś kolejna korekta kursu i wprowadzenie urządzenia na docelową orbitę. Równocześnie zostaną uruchomione instrumenty badawcze. Tyle że... jeszcze nic sensownego nie pokażą. Przez następne cztery miesiące będzie bowiem trwać dostrajanie optyki – wymaga to ogromnej precyzji, gdyż zwierciadło główne składa się z segmentów, a każdy z nich trzeba będzie ustawić tak, by działały razem, pokazując jednolity obraz – pierwsze fotografie testowe będą podzielone na wiele zniekształconych fragmentów. W końcu nastąpi kalibracja instrumentów badawczych, która będzie się ciągnąć przez dwa ostatnie miesiące przygotowań wraz z testami systemów pozycjonowania – te zostaną sprawdzone poprzez śledzenie obiektów z Układu Słonecznego.

Ogółem cała operacja przygotowania JWST do pracy potrwa sześć miesięcy. Pierwszych fotografii z nowej zabawki NASA możemy zapewne spodziewać się w czerwcu 2022 roku.

[CDA]



Zdjęcie: NASA/GSFC/David Higginbotham/Emmett Owen

■ Teleskop mrożono, prześwietlano oraz składano i rozkładano. Testy trwały niemal pięć lat.

w przestrzeń kosmiczną – jest to dość oczywiste. Przy teleskopie Webba jest to tym istotniejsze, że zostanie on zaparkowany nie na niskiej orbicie Ziemi (Hubble unosi się ok. 540 km nad planetą), a znacznie dalej. NASA umieścić bowiem JWST w tzw. punkcie libracyjnym L₂ – mówiąc pokrótce, to takie miejsce na linii przecinającej Słońce i Ziemię, gdzie urządzenie będzie mogło zachować stałą pozycję względem tych ciał niebieskich. **Jak daleko zatem polecą? Na odległość 1,5 mln kilometrów, czyli niemal czterokrotnie dalej, niż człowiek kiedykolwiek oddalił się od swej macierzystej planety.**

Oznacza to, że w przeciwieństwie do teleskopu Hubble'a serwisowanie JWST w przestrzeni kosmicznej nie będzie możliwe. Dotrze w swoje docelowe miejsce i... tyle. Jeśli okaże

się, że nie będzie działać, to wysłaliśmy dla sportu 10 mld dolarów w przestrzeń kosmiczną. I nic z tym faktem nie zrobimy, jeśli zdalne próby usunięcia awarii zawiodą.

NASA oczywiście zabezpieczyła się przed taką ewentualnością na wiele sposobów. Wspomniane lustro – a konkretnie jego wersję testową – sprawdzono pod kątem przeciążeń przy starcie, przeszło też testy uderzeniowe na okoliczność spotkania z mikrometeoroidami. Elektronika, ba, nawet elementy zwierciadła, mają swoje zapasowe odpowiedniki. Teleskop w całości, jak i jego części, mrożono, naświetlano, składano i rozkładano, by sprawdzić, czy wszystko gra. Wyciągnięto też lekcję z początkowej porażki Hubble'a. Do sprawdzenia optyki JWST stworzono zupełnie nowe narzędzia – nie używano tych, które zastosowano do produkcji lustra, co było przyczyną początkowej fatalnej jakości obrazu Hubble'a i wymusiło jego naprawę na orbicie (nosi on przez to „okulary”).

Sprawdzono też osłonę termiczną – czyli ten charakterystyczny „żagiel” teleskopu. Jego obecność jest konieczna, gdyż urządzenie zaprojektowano do pracy w temperaturze poniżej -213°C – a takiej nie da się osiągnąć, gdy na instrumenty pada światło słoneczne oraz... odbite od Ziemi i Księżyca promieniowanie naszej gwiazdy. Teleskop wyposażono więc w pięciowarstwową płaszcz o powierzchni mniej więcej odpowiadającej kortowi tenisowemu. Oczywiście składanie i rozkładanie go też przetestowano – zresztą podczas jednego z takich sprawdzianów uległ on uszkodzeniu, co zaowocowało kolejnymi opóźnieniami. Jeśli dołożyć do tego zawirowania związane z sytuacją pandemiczną, to sumarycznie testy, naprawy i oczekiwanie na start przeciągnęły się do niemal pięciu lat.

Kosmiczny trzmiel

JWST ma operować przede wszystkim w widmie podczerwieni – a więc

inaczej niż teleskop Hubble'a, który obejmuje spektrum od bliskiego ultrafioletu przez całe światło widzialne do bliskiej podczerwieni. To jednak zaleta: obserwując kosmos w ten sposób, zobaczymy więcej. Kombinacja możliwości optycznych i zainstalowanych instrumentów pozwoli nam spojrzeć 13,5 mld lat wstecz. Jest to związane z tym, że światło podróżuje przez próżnię ze stałą prędkością ok. 300 tys. km/s – spoglądając dalej, niejako cofamy się w czasie. Dzięki temu **będziemy w stanie – wedle przypuszczeń NASA – zobaczyć pierwsze galaktyki.**

Według obowiązujących danych wiek wszechświata szacuje się na 13,82 mld lat. Teleskop Hubble'a, tworząc obraz „Ultra głębokie Pole Hubble'a” poprzez serię ok. 800 ujęć naświetlanych w sumie przez ponad dwa tygodnie, wyłuskał galaktyki powstałe 13 mld lat temu – i choć robiło to kolosalne wrażenie, to rozdzielczość pojedynczych obiektów była dość mizerna. Teraz ma być pod każdym względem lepiej. Możliwości aparatury JWST obrazuje zresztą przykład podany przez NASA: czysto teoretycznie urządzenie byłoby w stanie dostrzec trzmieła z odległości równej dystansowi między Ziemią a Księżycem.

Pierwsze foty za pół roku

Teleskop został wysłany w kosmos rakieta o rodowodzie europejskim – Ariane 5 (z Gujany Francuskiej). Niedługo po tym, jak urządzenie się od niej oddzieliło, wysunął się panel

KŁOPOTLIWY PATRONAT

Początkowo teleskop miał nazywać się zupełnie inaczej: Next Generation Space Telescope. Obecna nazwa wprowadzona została dużo później i na przekór tradycji. Urządzenie ochrzczono bowiem imieniem Jamesa Webba, który przedtem nie należał do grona astronomów czy ludzi nauki. Był za to administratorem NASA w czasach, kiedy Amerykanie wysłali ludzi na Księżyc. Nie obyło się też bez kontrowersji innego rodzaju. Patron nowego teleskopu został oskarżony o prześladowanie członków społeczności LGBT – za jego rządów NASA miała zwalniać homoseksualnych pracowników właśnie ze względu na ich orientację. Ostatecznie jednak agencja wydała oświadczenie, że dowodów na tego rodzaju działalność nie ma i teleskop zachowa swą nową nazwę.



Zdjęcie: NASA



Zwierciadło główne pokryto warstwą złota o grubości 100 mikronów.

Zdjęcie: NASA/Chris Gunn

ACTION REDACTION

PISZCIE DO NAS: CDACTION@CDACTION.PL LUB PRYWATNA WIADOMOŚĆ PRZEZ FANPAGE CD-ACTION ALBO SMUGGLERA NA FACEBOOKU

Gdy to piszę, mamy jeszcze rok 2021. Wy czytacie to już w 2022, więc mam nadzieję, że święta upłynęły wam w spokojnej i miłej atmosferze, a nowy rok będzie dla nas wszystkich lepszy i spokojniejszy niż ten poprzedni. I że będzie to dobre 12 miesięcy dla branży gier, graczy i CDA, a ceny elektroniki spadną do rozsądnych poziomów. Oby! A teraz zapraszam do lektury troszkę świątecznego AR!

WAŻNA SPRAWA I PIERDOŁA

 **Tak jak sugeruję tytuł, mam do podzielenia się dwoma kwestiami:**

Ważna sprawa:

Napiszcie chociaż krótki tekst o tym, że się szczepicie. Jeśli ktoś z was, nie daj Boże, nie szczepił się, zachorował i może opisać swoje wrażenia; albo ma jakieś oczywiste przeświadczenia; albo musieliście zamknąć redakcję, ponieważ, nie daj Boże, wszystkie sprzętaczki zachorowały, podzielcie się tym. Z pewnością część waszych czytelników to antyszczepionkowcy. Jeżeli chociaż jedna z tych osób zmieni zdanie i się dzięki wam zaszczepi, zrobicie dobry uczynek. A ja będę z was dumny. :D

Generalnie ciągle pracujemy zdalnie, choć to pewnie wkrótce się zmieni, bo mamy już nową siedzibę. Parę osób covid i tak dopadł, ale jak widać, wszyscy nadal w komplecie, a zupełna utrata smaku nawet pomogła niektórym przy recenzowaniu kaszaniastych gier. Już bardziej serio zaś – ja się szczepię. Jestem po trzeciej dawce. Mam matkę w grupie wysokiego ryzyka (też zaszczepiona trzykrotnie), więc robię wszystko, by potem nie zastanawiać się – odpukać – czy to może nie była moja wina. Ale szczepię się i noszę maskę nie tylko dla niej. Także dla gościa, którego mijam w tramwaju, a jest po chemioterapii. Dla tej kobiety, za którą stoję w kolejce w sklepie, a ona się od 10 lat dializuje. Może dla



jej córki, która przyjmuje leki sterydowe i ma obniżoną odporność. Może w ten sposób sprawię, że nie złapią tego cholernego wirusa. Jeśli maseczka nic nie daje – jak twierdzą niektórzy – to wciąż nie widzę problemu w tym, że mam ją na twarzy (przynajmniej nie muszę się sztucznie uśmiechać na widok niektórych ludzi. Też jakaś zaleta). Jeśli dają – a dają! – to warto je nosić. Myślmy nie tylko o sobie, ludziska.

MrJedi: Niestety, znam takich „bohaterów”, co na tego rodzaju argumentację odpowiadają: „to nie mój problem”, uzupełniając to całą masą pseudonaukowego bełkotu. – Jak się przekonał, łatwy dostęp do informacji nie zapobiega dezinformacji.

9kier: Maseczki to dbanie o zdrowie swoje i innych. A do tego kiedy noszę długi czerwony skórzany płaszcz, nauszniki z kocimi uszami i maseczkę, czuję się jak bohaterka Code Vein.



Pierdoła:

Gra „Metroid Dread” dostała ocenę 10/10 i znak jakości. Tylko że recenzja ma tylko dwie strony. Ok, mogę zrozumieć, że czasem gra mówi sama za siebie i „mniej znaczy więcej”.

9kier: Wielokrotnie pisałam dwustronicowe recenzje fenomenalnych gier. To naprawdę nic nie znaczy.

Długość nie zawsze ma znaczenie, jak wiesz...

Nie dostała „pierwszego miejsca” w dziale recenzji. Zważywszy na jej długość, nie mogę się dziwić.

Widać, była inna gra bardziej tego warta, z tych czy innych powodów. Pamiętaj też, że teraz 10/10 w CDA to już tylko opinia recenzenta, zrezygnowaliśmy z zasady „dwie inne osoby muszą to przyklepać”.

Nie trafiła na okładkę. No dobra, Dying Light 2 to też dobry wybór, zwłaszcza że przy okazji promuje się polskie produkty.

Okładka rządzi się swymi oddzielnymi prawami, a nigdy żadne nie głosiło, że „skoro gra ma dyche, to dostanie grafikę okładkową”. Owszem, może tak być – ale nie musi.

9kier: Już widzę, jak na okładkę trafia grafika z The Dream Machine, w którym postacie wyglądają, jakby wielokrotnie dostały w twarz patelnią.

Nie trafiła też do Game Walkera. Trudno, zgaduję, że GW to trochę loteria i nie każda dobra gra tam trafia.

Exactly.

Nie dostała nawet ramki z opinią drugiego recenzenta. Możliwe, że po prostu zabrakło miejsca.

Raczej czasu. Jak recenzja trafia do składu na dzień/dwa przed wysłanką pisma do druku, gdy wszyscy robią na 120% normy, to raczej nie ma szans na to, by ktoś poświęcił dobę albo dwie na zapoznanie się z grą i napisanie minirecenzji. Ba, problematyczne mogą być wtedy nawet zmiany w GameWalkerze. Tak bywa, niestety.

Pdsumujmy: gra, która dostała 10/10 i znak jakości, dostała tylko dwie strony recenzji, nie trafiła ani na okładkę, ani do GW, nie była pierwsza w Recenzjach i nie dostała drugiej opinii. Wiem, że błędy w Matrixsie się zdarzają, ale ten jest, moim zdaniem, wyjątkowo cudaczny.

Mateusz „TimMcJimFromPL” Cieśla

9kier: Pewnie nie pierwszy i nie ostatni raz taka sytuacja miała miejsce.

Powiem tak – gdyby w CD-Action zdarzały się tylko takie „błędy”, byłbym bardzo szczęśliwy. Ale masz rację o tyle, że faktycznie jakoś wyjątkowo nie dopieściliśmy nowego Metroida.

spikain: To ja się tylko wtrącę i powiem, że to żaden błąd w Matriksie, bo żadna z tych rzeczy, które wymieniasz, nie wynika z tego, czy gra jest dobra. :)

i ma się dobrze! Mam niezwykle dużo ciepłych wspomnień z czytaniem czasopisma i ogólnie klimatem, jaki tworzyliście i nadal tworzycie. Na pewno pozostanę Waszym czytelnikiem do końca, mam nadzieję mojego a nie Waszego :-). Gdyby kiedykolwiek nastąpiły jakiegokolwiek problemy finansowe poszukajcie wsparcia np. na zasadzie patronatu. Chętnie przeznaczałbym 100-200 zł miesięcznie, by tylko pismo istniało.

Odpukać, na razie dajemy sobie radę w sposób, że tak powiem, klasyczny.

Mam też pomysł na prenumeratę sponsorowaną. W ramach wsparcia dla Was wykupię prenumeratę dla brata. Może ktoś zrobi podobnie? Tylko pomyślcie jak mogą założyć konto dla niego by mógł korzystać też z wydań online.

„Zawieszona” prenumerata, tak jak „zawieszona kawa”? Ciekawa idea!

9kier: Prenumerata w prezencie to świetny pomysł. I dla wielu prezent świąteczny z głowy. :)

2. Rynek gier. Jestem fanem wydań pudełkowych i edycji kolekcjonerskich. Niestety rynek cyfrowej dystrybucji stanowi zdecydowaną większość. Cieszy fakt, że można kupić kolekcjonerki polskich wydawców, ale są to sporadyczne sytuacje. Uważam, że każda gra PC powinna być wydawana w wersji pudełkowej.

A w niej kod na Steamie? Sam uwielbiam wydania pudełkowe i ciągle mam ich masę, choć w sumie nie wiem po co, bo od dobrych kilku lat nie mam napędu DVD w kompie. Ale te stare edycje gier – z grubymi instrukcjami i różnymi dodatkami – mają swój urok i nie zamierzam ich wywalać na śmietnik czy puszczać na Allegro. Niech się kurzą i przypominają te dawne czasy. Swoją drogą, ostatnią grą w pudełku, z DVD w środku, jaką kupiłem był... Wiedźmin 2. Ponad 10 lat temu. (Kolekcjonerkę ME: Andromeda dostałem w prezencie).

MrJedi: To jest dosyć miła idea i można ją zastosować szerzej, np. chętnie zobaczyłbym w pudełku większość polityków.

9kier: Takie gry, które kosztują poniżej 20 zł na Steamie, także do pudełek? Komu by się to opłacało? Miałoby to jeszcze jakiś sens w przypadku dużych tytułów, ale branża gier to znacznie więcej niż AAA.

Oczywiście bez sensu jest umieszczanie tam płyty z grą, ale fajne dodatki i gadżety wraz z kodem na daną platformę, zapakowane w ładne pudełko, które będzie potem dumnie zdobiło półkę byłoby świetnym rozwiązaniem dla części osób. Pięknie to zrobiło.

Kto wie, winyle i kasety magnetofonowe wracają do łask, może tak będzie i z pudełkowymi edycjami gier za parę lat

3. Długość gier. Wiele dyskusji przetoczyło się na temat długości rozgrywki w grach. Osobiście jestem zdania, że 10-15 godzin byłoby optymalnie dla graczy i firm.

I tak, i nie. Taki Mass Effect (jak mówi 9kier, jeśli w swoim tekście nie wspomnę o ME, to znaczy, że muszę być chory) to chciałbym, żeby trwał z 50+ minimum. Albo 500.

9kier: Gra powinna być tak długa, jak powinna. Narzucanie komuś, jak długa ma być jego produkcja, kończy się albo sztucznym przedłużaniem rozgrywki (co niestety już ma w wielu przypadkach miejsce), albo wycięciem potencjalnie ciekawej zawartości i ścisaniem fabuły pod liniijkę. Na co to komu?

W dorosłym życiu (mam dwójkę dzieci i żonę) jestem w stanie poświęcić zaledwie kilka godzin tygodniowo na granie. Czyli jedna gra w miesiącu. 12 gier w roku. A jak taki Wiedźmin czy Cyberpunk zajmą mi po kilkadziesiąt godzin to dla innych nie ma czasu... A jest tyle fajnych światów do zwiedzania! Apeluję więc o krótsze gry! Lepiej jest wydać nawet płatne kilkugodzinne dodatki.

No, niestety to jest dość bolesne. W dzieciństwie nie stać człowieka na gry, które chciałby ograć, a jak dorośnie, to nie ma czasu by ograć to, na co go stać.



9kier: Osobiście także preferuję krótkie gry, na 4-10 godzin, czyli jeden albo dwa streamy. Lubię docierać do napisów końcowych, ale nie lubię płacić za to FOMO i poczuć, że mogłabym w tym samym czasie grać w coś ciekawszego.

4. Tłumaczenia gier. Czytam recenzje gier i patrzę tylko czy jest polska wersja językowa. Jak nie ma, odpuszczam zupełnie grę. A coraz więcej recenzji jest o grach bez spolszczenia. Jak żyć?! Nie władam biegle angielskim a chcę poczuć klimat gry, szczególnie gdy fabuła jest bardzo istotna. Czy tłumaczenie jest aż tak drogie i nieopłacalne? (Capcom! RE Village! Jak mogłeś?)

Uczyć się angielskiego. Sam mam podobnie – niestety, nigdy nie opanowałem tego języka na >>>

10 PUNKTÓW

Drogie CD-Action! Od wielu lat noszę się z zamiarem napisania do Action-Redaction. Czas ten już nadszedł! Czuję się zobowiązany, ale też i z wielkim pragnieniem chciałbym podzielić się z Wami i czytelnikami kilkoma uwagami na temat pisma i ogólnie pojętej branży gamingowej. Wiek 45 lat i regularna obecność CD-Action w moim życiu od maja 2001 roku stawia mnie w gronie najstarszych czytelników (tak, ponad 20 lat z Wami, wszystkie numery od 60 wżwyż dumnie przeją się na półkach!).

Swoją drogą, zastanawiam się, jak wielu spośród tych, co nas teraz czytają, jest z nami od pierwszego numeru? Ej, ty, do ciebie mówię! Należysz do tego grona? Napisz!

MrJedi: Piszę! Tylko już nie bij!

Tematów jest dużo, ale przyjąłem dla siebie ograniczenie do 10 punktów.

1. Bardzo się cieszę. Że CD-Action nadal istnieje

takim poziomie, jaki bym chciał, jestem w tej dziedzinie antytalentem – ale jakoś sobie radzę. Bo jako tako angielski po prostu znać trzeba, a granie jest świetną metodą jego nauki. Co do braku wersji PL – wszystko sprowadza się do kwestii jej opłacalności, tak po prostu.

5. Mam pewien pomysł. Bardzo dobre są wszelkie inicjatywy angażujące czytelników i ich obecność na łamach CD-Action. Action Redaction ma swoje stałe miejsce. Lubiłem zdjęcia cosplayerek (ów) zamieszczane na łamach pisma. Fajnie byłoby do tego wrócić. Mój pomysł polega na tym, by gracze prezentowali na łamach CD-Action swoje stanowiska do grania na zdjęciach. Bardzo mnie ciekawi jak wyglądają u innych graczy. Może być zaskakująco :-)

Kiedyś coś takiego było... Ale jeśli macie ochotę pochwalić się swoimi stanowiskami do grania – jestem otwarty na wasze fotki. Na zachętę wrzucam stanowisko autora tego listu i moje – ciasne, ale własne.

9kier: Jak posprzątam, to podeślę i pochwalę się swoim nowym wypasionym LED-em!

6. Papier i format. To było coś strasznego czytać CD-Action na kiepskim papierze. Czytelnicy długo popierali zmianę papieru. Dlaczego? Bo CD-Action to takie poniekąd ekskluzywne pismo. Taka półka premium. Obecnie papier mimo że lepszy, to jeszcze nie to. Jakość obrazów, kolory powinny być lepsze. Strona wizualna jest niezwykle istotna w odbiorze Cd-Action. Uważam również, że format większy, jak był na po-



■ Biurko Mizmana

czątku istnienia czasopisma byłby bardziej prestiżowy. Warto rozważyć ten temat. Jest szansa na zmianę?

spikain: O, to pytanie do mnie! Zadajesz je w odpowiednim momencie, bo papier zmieni się na lepsze – ale każdy, kto czytał wstępniak na początku tego numeru, już to wie. :) Pismo będzie też grubsze. Do starych wymiarów (tj. szerokości i wysokości) raczej nie wrócimy. Według mnie wysokość magazynu powinna być stała. Już raz, chcąc nie chcąc, zrobiliśmy Wam bałagan na półkach, zmieniając format. I wystarczy. :p



9kier: Nie wiem, czy zgodzę się z tym, że większy format daje poczucie prestiżu. Osobiście uważam chyba odwrotnie.

7. Minuta ciszy (...). Pamięci El General Magnifico. Dzieliłem z nim miłość do przygodówek. Lubiłem Jego teksty. Jego obecność w CD-Action nadawała pewien niepowtarzalny klimat. I był chyba najstarszym redaktorem pisma? RIP.

Był. Ale Mac Abra chce pobić jego rekord.

8. Cenię sobie w CD-Action. Bardzo publicystykę i wszelkiego rodzaju informacje o branży. Na liście obowiązkowej są zawsze Szpile, Action Redaction, Newsy o grach i technologiczne. Smuggler, jesteś rewelacyjny w swoich tekstach! Bez ciebie CD-Action ...Żyję długo w zdrowiu! I pracuję w gazu... ups! czasopiśmie :-) jeszcze dłużej! Magazyn kulturalny jest fajną rubryką, ale wizualnie jakoś odstaje od reszty pisma, powinniście coś zmienić w jego wyglądzie.

9. Nie czytam wszystkich recenzji gier. Ale chciałbym, by przy każdym opisie był taki krótki tekst dla tych, którzy nie czytają całej recenzji gry, bo i tak w nią nie zagrają a chcieliby wiedzieć co się dzieje na rynku.

9kier: Bez przesady, teksty w CDA to często strona albo dwie, których przeczytanie zajmuje zaledwie kilka chwil. Redaktor włożył w ten tekst czas i energię kreatywną, a oczekiwanie, żeby oprócz metryczek, plusów i minusów robić jeszcze skróty, bo kogoś nie interesuje recenzja, jest odrobinę obraźliwe.

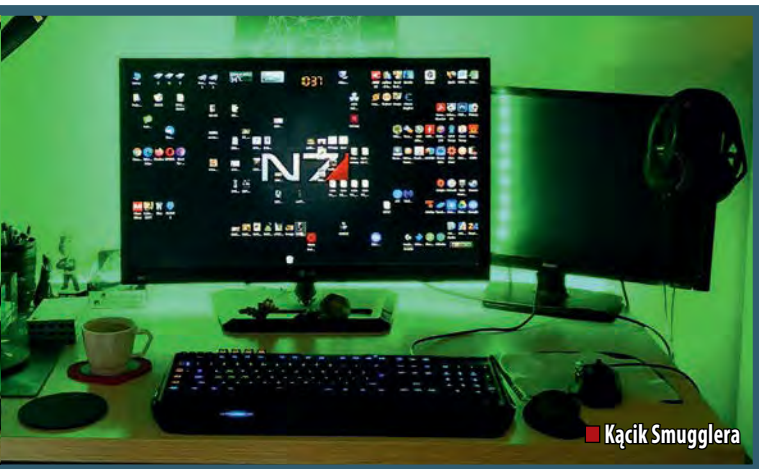
Klient nasz pan – w naszym nowym serwisie internetowym masz takie podsumowania przy ocenach.

10. Marek Lenc. Człowieku, jesteś wielki! Zastanawiam się kiedy Ci się skończą pomysły na inteligentne i śmieszne komentarze rysunkowe? Oby nigdy! Dzięki Twoim rysunkom CD-Action jest wyjątkowe. Czekam na piękne wydanie w twardej oprawie z najlepszymi rysunkami w historii pisma i nie tylko. I koniecznie na błyszczącym papierze :-)

Już kiedyś Marek miał swojego Tipsomaniaka, tak gwoli przypomnienia. Oczywiście – duży format i kredowy papier to troszkę coś innego. Pomysł zanotowany!

Kilka uwag na koniec. Komiks w CD-Action. Byłby super. Może nawiążecie współpracę z jakimś rysownikiem, by stałą rubryką była jakaś historia komiksowa?





■ Kącik Smugglera

Jest komiks w dziale Info.

Kobiety w CD-Action. Mimo, że parytety nie zostały osiągnięte, cenię sobie teksty Pań. Pozdrawiam 9Kier, z którą dzielimy zainteresowanie literaturą grozy.

9kier: Odpozdrawiam znad lektury „Mexican Gothic”!

Okładki. Pomysł na kolekcjonerskie edycje okładek w innej wersji trafiony! Książka. Historia CD-Action jest świetna. Oby więcej takich inicjatyw.

PS. Po latach analiz tekstów i zdjęć w CD-Action, kartkowaniu stron pisma i przeglądaniu czeluści Internetu, grzebaniu w cover cd i nie tylko ... **WIEM, KIM JEST SMUGGLER!**

Phi. Ja też. I się nie chwale.

Odkryłem tajemnicę! Nigdy byście się nie spodziewali! Ale wiedza ta jest zbyt wartościowa, by ją ujawniać. Czekam na odpowiednie oferty z różnych źródeł ... najlepsze są górskie, ale mogą być też mocy :-)

Mizman



No cóż, kiedyś „gimbus” było określeniem lekceważącym i sugerującym młody wiek. Za parę lat „gimbus” będzie sugerował człowieka dojrzałego, żyjącego w „dawnych, dobrych czasach”, gdy istniały gimnazja. (Bo jak zawsze będą to dla wielu takie właśnie dobre czasy, wspomniane z sentymentem).

I tutaj powód dlaczego dopiero teraz, po tylu latach piszę do Was po raz pierwszy (mail z screenshotem z BioShocka z wiszącym smugglerem pominięciem milczeniem).

Taaa. Dostałem ich z 2000, skromnie licząc. Każdy nadawca pewnie myślał, że tylko on to zauważył...

Kaloryferowy: He?! W takim razie absolutnie nie otwieraj załącznika w mailu, który ci właśnie wysłałem...

Piszę do Was, bo oczyma wyobraźni widzę jak mój, teraz jeszcze kilkumiesięczny synek chwytą w przyszłości za leżący na półce CD-Action. Może najpierw czytając tylko opisy do screenów (tak, one też są istotne), by potem wgrzyźć się w recenzje i artykuły. Dlatego proszę, zmieniajcie się, ewoluujcie, bo zmiany są i zawsze będą konieczne. Zmienia się świat, technologia i wreszcie zmieniają się Wasi czytelnicy. O ile jednak na zmiany światowe i w technologii trudno mieć wpływ, o tyle Waszych czytelników kształtujecie poniekąd Wy sami. Pamiętajcie więc o tym zawsze, bo sposobu w jaki to robicie, tego jednego nie możecie zmienić. W tym jednym musicie być stali, konsekwentni i wytrwali, bo to właśnie zbudowało ogólny charakter i tożsamość CD-Action.

W tym całym oceanie zmian wynikających z rozwoju elektronicznej rozrywki wyznaczacie kierunek a nie płyniecie z prądem. Kształtujecie gusta, opinie oraz sposób w jaki powinno konsumować się kulturę elektroniczną (i nie tylko elektroniczną!).

Droga Redakcjo CD-Action, bądźcie wiecietą latarnią na solidnej skale również dla przyszłych pokoleń. Czego Wam, wszystkim czytelnikom oraz mojemu synkowi gorąco życzę.

Marcin Podeszwa

Postaramy się nieść ten nasz „krużganek” elektronicznej oświaty z dumą i godnością osobistą najdłużej jak siem da.

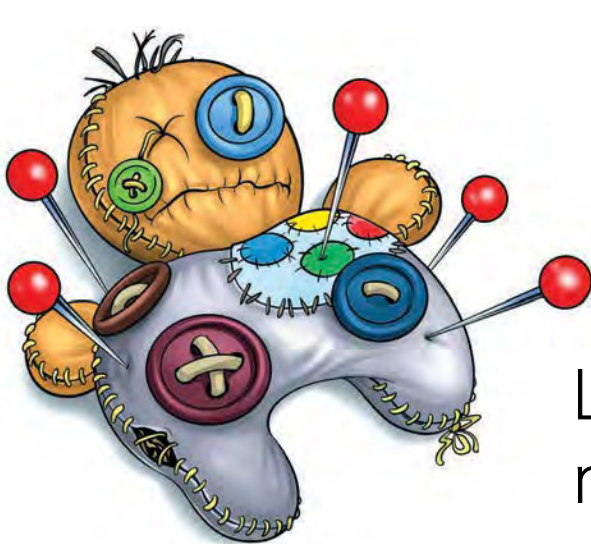
MrJedi: A że szaleje inflacja, podniesiemy też stopy, choć trudno w tej pozycji korzystać z klawiatury.



LATARNIA

☐ **Cześć Przyjaciele,**
wybaczyć to spoufalanie się przy powitaniu ale CD-Action towarzyszy mi spory kawał życia

**NA LISTY ODPOWIADALI: SMUGGLER,
MR JEDI I 9KIER,
WYSTĘP GOŚCINNY: SPIKAIN,
ZILUSTROWAŁ: MAREK LENC,
ZAAPROBOWAŁ: DUCH PRZYSZŁYCH ŚWIĄT.**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

W Australii związek zawodowy górników próbuje zachęcać młodych ludzi do wyboru tego zawodu za pomocą dwóch specjalnie w tym celu stworzonych gier komputerowych, w których promuje się wydobywanie kopalin i górnicze życie. Sądząc z reakcji tamtejszej społeczności – nie tylko graczy – górnicy to skopali. Więc, jeśli idzie o promocję zawodu, może ich spotkać zawód.

Twórcy Battlefielda 2042 zamierzali umieścić w swej grze masę rozmaitych efektów atmosferycznych i rozmaitych zjawisk – trzęsienia ziemi, burze ogniowe, fale tsunami, a nawet erupcje wulkanu. Ale cóż, nie zdążyli na czas i z tego wszystkiego pojawiła się tylko trąba powietrzna. Choć, jakby się zastanowić, to poza tym udało im się wygenerować wokół swej gry całkiem niezłą gównoburzę. Rzekłbym nawet: zjawiskową.

Projektanta questów w Cyberpunku 2077 zapytano, dlaczego w tej grze nie ma pościgów policyjnych, skoro w większości podobnych produkcji z otwartym światem takowe elementy gameplayu zwykle występują. Odpowiedź zrywa buty z nóg. Developer stwierdził bowiem, że to nieprawda, iż wszystkie produkcje osadzone w otwartym świecie mają wspomniany mechanizm. Za przykład podał zaś... Elden Ring oraz Sonic Frontiers. Założę się, że prędzej doczekamy się pościgów w Elden Ring niż w Cyberpunku...

PS Docisnięty pytaniami twórca wyznał w końcu, że powodem były... „ograniczenia technologiczne”... Ech, zatem jedyna nadzieja w modderach. W końcu jeden z nich dodał właśnie metro w Night City.

Gracze wkurzają się na elementy NFT wprowadzane do gier przez Ubisoft, ale – wedle nieoficjalnych informacji – szef firmy przekonywał na spotkaniu z pracownikami, że nie ma się czym przejmować. Bo pogadają, pomarudzą, postęskają... i przywykną, tak jak do płatnych DLC, loot boksów, mikropłatności itd. I będą kupować. A co najgorsze, faktycznie może mieć rację.

Jeśli macie konto i gry na Uplayu, zwróćcie uwagę na punkt regulaminu głoszący „możemy zawiesić lub zamknąć twoje konto w dowolnym momencie (...)”, jeśli dane konto było nieaktywne przez więcej niż sześć miesięcy. A że nie jest to tylko martwy przepis, dowiedział się pewien norweski gracz, który po rocznej przerwie w graniu postanowił wrócić do dawnego hobby. I cóż... jego konto zostało usunięte – nieodwołalnie – wraz z grami wartymi kilkadziesiąt dolarów. Właśnie poczułem się mocno zachęcony do kupowania gier na tej platformie. A wy?

Wystarczyły dwa dni od momentu, gdy twórcy Stalkera 2 zapowiedzieli, że w ich grze znajdą się elementy NFT, aby się z tego całkowicie wycofali na skutek masowych protestów graczy, pisząc w oświadczeniu „interes naszych fanów jest na pierwszym miejscu”. „Mięskiszony i frajerzy” – skrzywili się ludzie z Ubisoftu.

Węgierski naukowiec, Viktor Tóth, zbudował zestaw rzeczywistości wirtualnej, umożliwiający zabawę w Doomie II... szczyrom. Podobno szczyrom się to podoba i grają. Za dwa lata zaczną streamować A Plague Tale: Innocence na Twitchu.

A za trzy zostaną słynnymi influenc... uff, na szczęście szczyry tylko nie żyją.

CD Projekt zawarł ugodę z czterema inwestorami, którzy pozwalają go z powodu gorszych, niż się spodziewano, wyników Cyberpunka 2077. Dostaną prawie dwa miliony dolarów. „Zawarcie porozumienia nie oznacza przyznania się do jakiegokolwiek winy spółki czy pozostałych osób pozwanych (...)” – oświadczone. Hm, czyli tradycyjnie winni są zapewne elfy i wozacy. No, i może jeszcze Sapkowski.

Gdy już myślisz, że w temacie „dziwacznych symulatorów” nic cię nie zaskoczy, PlayWay mówi „potrzymaj moje aktywa” i zaprasza do przetestowania demo swojego... SYMULATORA SEKCJI ZWŁOK – czyli Autopsy Simulatora. Producenci opisują te treści w następujący sposób: „criminal cases, dead bodies and nudity”. Tak to jest w tej branży – starasz się, stajesz na głowie, by stworzyć coś fajnego, a potem czytasz kpiące komentarze odbiorców. Znam to z autopsji.

Andrzej Sapkowski wypowiedział się całkiem pochlebnie o drugim sezonie „Wiedźmina”. Rzecz jasna, prawdziwi fani

Geralta natychmiast go skontrolowali w internecie – że się myli, że się nie zna, że nie ogarnia tego uniwersum, nie rozumie wiedźmińskiego kanonu itd. (I na pewno tym razem mu płacą od zysków z serialu, a nie z góry... i wszystko jasne!!!). Aż muszę tu zacytować słynne słowa: „Boże, strzeż mnie od przyjaciół, z wrogami poradzę sobie sam”.

Choć CDP Red sugerował, że Keanu Reeves grał w Cyberpunka 2077 i mu się podobało, aktor twierdzi, że nigdy nie miał przyjemności w niego zagrać, a tylko „widział demonstrację”. Teraz pora na podobne oświadczenie zarządu spółki. To by wiele tłumaczyło. Czekam, aż CDP Red oświadczy, że wprawdzie w planach było, że Keanu lubi tę grę i w nią gra, ale zostało to usunięte w trakcie preprodukcji z powodu ograniczeń technologicznych.

Analitycy ze zdumieniem donoszą, że Cyberpunk 2077 sprzedaje się dużo gorzej, niż to zakładano. Do końca 2021 rozeszło się w sumie prawie 17,5 mln egzemplarzy (z czego w 2021 około 3,6 mln), podczas gdy przed premierą liczone na jakieś 30 milionów. Też jesteśmy w szoku, naprawdę. Dlaczego?! Jak to się mogło stać?! [Smg]

CD Projekt Red wraz z polską firmą Blonnie przygotował limitowaną wersję zegarka inspirowanego grą Cyberpunk 2077. Model o nazwie T-2077 można już kupić w firmowym sklepie CDP za 1999 zł. Podobno za rok ma wyjść do niego update, żeby pokazywał więcej niż 30 sekund na minutę, ale to nic pewnego. Na marginesie: wygooglujcie sobie zegarek Girard Perregaux Casquette z lat 70. XX wieku. Taki Cyberpunk 1977. Ktoś tu się w niego mocno zapatrzył!!





NEWSY OKOŁO 4 GODZINY TENU

SKYRIM NA UNREAL ENGINIE 5 WYGLĄDA FANTASTYCZNIE

HERBARIUS 4



NEWSY OKOŁO 7 GODZIN TENU

Fani Mortal Kombat Trilogii
pracują nad remakiem,
ruszyła petycja do Warner...

WITOLD TŁUCHOWSKI 3



KULTURA 29.12.2021

Recenzja - niedaleko pada
„Matrix: Zmartwychwstania”
od „Gwiezdnych wojen”

KRZYSZTOF „OTTO” KEMPSKI 17



NEWSY OKOŁO 24 GODZIN TENU

Kroniki Myrtany modem roku

HERBARIUS 5



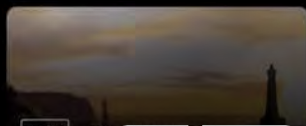
NEWSY 29.12.2021

Riot Games zapłaci 100
milionów dolarów za
dyskryminację kobiet

WITOLD TŁUCHOWSKI 7

NAJNOWSZE

WSZYSTKIE < >



NEWSY OKOŁO 2 GODZIN TENU

Dark Souls II: Weterani po raz kolejny
pomogą w przeżyciu Żółtodziobom

HERBARIUS 1



NEWSY OKOŁO 4 GODZIN TENU

SKYRIM NA UNREAL ENGINIE 5
wygląda fantastycznie

HERBARIUS 4



NEWSY OKOŁO 6 GODZIN TENU

Titani 2. tytuł fantastycznego
modu do gry, który pozwala graczom
nastawiać...

DELIGHTER 2



NEWSY OKOŁO 6 GODZIN TENU

Nintendo ogłasza
najlepsze gry na Switcha w 2021

HERBARIUS

CD-ACTION.PL

ZUPEŁNIE NOWA STRONA

- NEWSY • RECENZJE •
- PUBLICYSTYKA • KULTURA •



NEWSY OKOŁO 2 GODZIN TENU

DARK SOULS II: WETERANI PO RAZ KOLEJNY POMOGĄ W PRZEŻYCIU ŻÓŁTODZIOMBOM

HERBARIUS 2



NEWSY OKOŁO 4 GODZIN TENU

SKYRIM NA UNREAL ENGINIE 5 WYGLĄDA FANTASTYCZNIE

HERBARIUS 4

SOUND IS SURVIVAL

75
years

JBL



www.pl.jbl.com/Gaming

JBL QUANTUM GAMINGOWE ZESTAWY SŁUCHAWKOWE

JBL

Uzyskaj najwyższą przewagę nad konkurencją dzięki gamingowym zestawom słuchawkowym JBL Quantum. Bazując na latach badań, łączymy precyzyjnie zaprojektowane zestawy słuchawkowe z niestandardowym, najnowocześniejszym oprogramowaniem, aby umieścić Cię w centrum akcji. Doświadcz hiperdokładnego, wciągającego dźwięku, który ujawnia każdy szczegół otaczającego Cię świata - dzięki czemu możesz wznieść się na sam szczyt.